34-10
2617

ЛАСТНОЙ СОВЕТ ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ

СБОРНИК ПРАВИЛ

ПО ИГРАМ, ПЛАВАНИЮ И ЛЕГКОЙ АТЛЕТИКЕ

Издание ЛОСФК
ЛЕНИНГРАД
1 9 3 4

ЛЕНИНГРАДСКИЙ ОБЛАСТНОЙ СОВЕТ ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ

34-10
2617

СБОРНИК ПРАВИЛ

ПО ИГРАМ (ДЕТСКИЙ ФУТБОЛ И ГОРОДКИ), ПЛАВАНИЮ И ЛЕГКОЙ АТЛЕТИКЕ

Г.П.Б. в Лнгр.
Ц. 1934 г.
Акт. № 563

Издание ЛОСФК
ЛЕНИНГРАД
1 9 3 4

34-6
305

ВВЕДЕНИЕ

Многочисленные запросы из районов области о высылке правил по играм и легкой атлетике и отсутствие последних на книжном рынке заставили в спешном порядке издать небольшой и далеко не полный сборник правил. В настоящем сборнике помещены полностью правила игры в городки и выдержки из правил соревнований по легкой атлетике. Из правил по легкой атлетике взяты пункты, которые наиболее всего необходимы при проведении спартакиад—соревнований. Развитие спорта среди детей выдвинуло необходимость издания соответствующих правил. В сборнике помещены правила соревнований для детей по легкой атлетике и футболу. Настоящие правила утверждены ВСФК СССР и являются временными, впредь до утверждения новых. Наконец, учитывая все большее и большее распространение одного из самых молодых для соцсектора деревни видов спорта—плавания, которое может и должно широко развиваться в нашей области, столь богатой естественными водными бассейнами, в брошюре помещены правила устройства и проведения соревнований по плаванию, разработанные доктором Фирсовым.

Настоящий сборник является далеко не полным и, естественно, не сможет удовлетворить всех запросов судейства, а потому ЛОСФК, очевидно, в ближайшее же время, займется подготовкой к выпуску полных и подробных правил соревнований по всем видам спорта.

С. Коршунов.

ВЫДЕРЖКИ ИЗ ПРАВИЛ СОРЕВНОВАНИЙ ПО ЛЕГКОЙ АТЛЕТИКЕ

Выдержки взяты из официальных правил соревнований по легкой атлетике, утвержденных научно-методическим комитетом ВСФК СССР

ВИДЫ (НОМЕРА) ЛЕГКОЙ АТЛЕТИКИ

Ходьба

1) Произвольная ходьба по гладкой и пересеченной местности от 2 до 15 *км*.

2) Ходьба по пересеченной местности в военном обмундировании с винтовкой от 2 до 15 *км* (желательно командами).

3) Спортивная ходьба (английская) получасовая и часовая на дистанции: 1000, 3000, 5000, 10000, 25000 метров.

Бег

Мужчины:

1) Бег гладкий получасовой и часовой на дистанции: 60, 100, 200, 300, 400, 500, 800, 1000, 1500, 2000, 3000, 5000, 10000, 15000, 25000 *м*.

2) Бег с барьерами: на 60, 80, 110, 200, 400 *м*.

3) Бег с искусственными препятствиями (стипль-чез) от 200 до 3000 *м*.

4) Бег по пересеченной местности (кросс-коунтри) от 1 *км* до 18 *км*, пробег на скорость, пробег с выполнением технических заданий.

5) Эстафетный бег: 5 × 60, 10 × 60, 4 × 100, 5 × 100, 10 × 100, 5 × 200, 4 × 400 *м*; малая шведская эстафета: 800 + 400 + 200 + + 100 *м*.

Женщины:

1) Гладкий бег: 60, 80, 100, 200, 300, 400, 500, 800, 1000 *м*.

2) Бег с барьерами на 60, 80 *м*.

3) Бег с искусственными препятствиями от 100 до 400 *м*.

4) Бег по пересеченной местности (кросс-коунтри) от 500 до 3000 *м*.

5) Эстафетный бег: 5 × 60, 10 × 60, 4 × 100, 5 × 100, 10 × 100, 4 × 250, 5 × 200, 3 × 500, 5 × 500; малая шведская эстафета 200 + 150 + 100 + 50 *м*. Шведская эстафета 400 + 300 + 200 + 100 + 50 *м*; эстафета на определенную дистанцию, но со сменами в любом месте по желанию самих участниц.

Многоборие

Мужчины:

а) Пятиборие ГТО, состоящее из: 1) бега на 100 *м*, 2) прыжков в высоту с разбега, 3) метания гранаты, 4) прыжков в длину с разбега, 5) бега на 1000 *м*.

б) Пятиборие легко-атлетическое, состоящее из: 1) прыжков в длину с разбега, 2) метания копья, 3) бега на 200 *м*, 4) метания диска и 5) бега на 1500 *м*.

в) Десятиборие легко-атлетическое, состоящее из: 1) бега на 100 *м*, 2) прыжков в длину с разбега, 3) толкания ядра, 4) прыжков в высоту с разбега, 5) бега на 400 *м* (эти пять номеров разыгрываются в первый день), 6) барьерного бега на 110 *м*, 7) метания диска, 8) прыжков с шестом, 9) метания копья и 10) бега на 1500 *м* (разыгрываются во второй день).

Женщины:

а) Пятиборие ГТО, состоящее из: 1) бега на 100 *м*, 2) прыжков в длину с разбега, 3) метания гранаты, 4) прыжков в высоту с разбега, 5) бега на 500 *м*.

б) Троеборие, состоящее из: 1) бега на 50 *м*, 2) толкания ядра, 3) прыжков в высоту.

в) Пятиборие, состоящее из: 1) бега на 100 *м*, 2) метания копья, 3) прыжков в длину с разбега, 4) метания диска, 5) бега на 200 *м*.

Оборудование и инвентарь

1) На дорожке для ходьбы или бега белыми линиями отмечаются места старта и финиша.

2) На старте поперек всей дорожки проводится одна линия под прямым углом к краям дорожки.

3) Финиш обозначается такой же чертой. Над ней на высоте 120 *см* для мужчин и 110 *см* для женщин протягивается белая шерстяная нитка, рвущаяся при прикосновении к ней тела бегуна.

4) Последние 5—10 *м* финишной прямой размечаются белыми

линиями поперек всей дорожки на расстоянии 1 *м* от линии финиша и одна от другой.

5) При беге на дистанцию до 400 *м* включительно, для каждого участника отводится дорожка шириною не менее 1 *м* 20 *см*, отделенная от соседней меловой линией.

6) Измерение длины беговой дорожки на повороте производится по первой дорожке на расстоянии 30 *см* от внутреннего края (бровки), а на последующих дорожках на расстоянии 20 *см* от внутренней пограничной линии.

Прыжки

1) Прыжки с места и с разбега производятся с деревянного, окрашенного в белый цвет, бруска шириною 20 *см*, длиною не менее 76 *см* и не более 1 *м* 50 *см*, который закапывается неподвижно на уровне земли и в одной с ней плоскости. За бруском земля разрыхляется на 10 *см* в длину и засыпается на 6 *мм* выше уровня бруска. За 2 *м* до бруска поперек дорожки для разбега проводится белая черта (балбик).

2) Прыжки в высоту с места и с разбега производятся непосредственно с грунта (без трамплина), представляющего собой ровное место с уклоном не более 3 *см*. Прыжки совершаются через планку, положенную на стойки.

3) Расстояние между стойками должно быть 3,66 *м*. Стойки могут быть и постоянно укрепленными.

4) Планка делается из дерева прямоугольного (2 × 3 *см*) или треугольного (3 × 3 × 3 *см*) сечения.

5) В 100 *см* не доходя до планки и параллельно ей на земле проводится черта (балбик).

6) Размер площади вскопанной земли 5 × 3 *м*.

Метания

Метания производятся из круга или от планки. Круг делается из металлической полосы или дерева. Место внутри круга для метаний должно быть твердым, ровным и не превышать уровня внешней поверхности.

Диаметр круга для метания диска — 2 *м* 50 *см*
" " " толкания ядра — 2 *м* 13 *см*
" " " метания молота — 2 *м* 13 *см*

Место старта для метаний копья, мяча и гранаты приготовляется так: перпендикулярно линии направления кладется планка и прикрепляется колышками с обеих сторон.

Планка изготовляется из дерева и имеет в высоту и ширину по 7 *см*, а в длину 3,66 *м*

Для метания гранаты по коридору чертится перпендикулярно к планке коридор шириною в 10 *м*. Для метания гранаты в цель — для мужчин на расстоянии 35 *м* от планки, для женщин на расстоянии 25 *м* — чертится на земле мишень радиусом для наружного круга 2,5 *м*.

СИСТЕМА РОЗЫГРЫША СОРЕВНОВАНИЙ И ОЦЕНКА

Виды соревнований

Соревнования по легкой атлетике разыгрываются в личном и командном порядке.

В **личных** соревнованиях розыгрыш проводится в каком либо одном легко-атлетическом номере, или же в нескольких номерах— в многобории, причем каждому участнику соревнований присуждается то или иное, занятое им, место.

Командные соревнования проводятся следующим способом:

1) в беге — когда бегут командами с определенным заранее количеством участников в каждой, причем на финиш команда должна придти в полном составе и с интервалом между первым и последним участником команды, который устанавливается заблаговременно в секундах или в метрах;

2) в одном виде или в нескольких видах легкой атлетики, составляющих программу командного соревнования, когда в каждом виде для зачета берется определяемое заранее, количество лучших результатов, показанных участником одной и той же команды: при этом в каждом номере могут быть разные участники, каждый участник выполняет свой номер индивидуально, а затем результаты всей команды оцениваются соответствующим образом.

Правила соревнований

Ходьба

1) Во время ходьбы участник должен ставить ногу на землю сначала пяткой, а не носком, он не должен поднимать от земли заднюю ногу, пока передняя не коснется земли; держать ноги нужно прямыми, сгибать ногу можно только в тот момент, когда она не выносится вперед. Ни в коем случае не должна быть согнута передняя нога. Руки должны быть согнуты в локтях, корпус не должен быть наклонен вперед.

2) В случае ошибки судья делает участнику предупреждение,

а после двух предупреждений, исключает его из соревнований. На последних 200 метрах участники исключаются из соревнований после первого замечания.

Бег

Система розыгрыша

1) В беге на короткие дистанции — до 200 *м* включительно, с большим количеством участников, сначала проводятся забеги, затем четверть-финалы, полуфиналы и финал.

2) В беге на 400 *м* проводятся забеги, полуфиналы и финал.

3) В беге на дистанции от 800 до 2000 *м* проводятся забеги и финал.

4) В беге на дистанции 5000 *м* и более проводится сразу финал. При большом количестве участников они разбиваются на группы (не более 20 — 25 чел.), одинаковые по силам, и соревнование проводится в виде финальных забегов.

5) При беге на дистанцию до 400 *м* включительно, каждый участник имеет свою дорожку шириною не менее 1 *м* 20 *см*, отделенную от соседней меловой линией.

6) В крупных соревнованиях дорожки между участниками в забегах могут быть разыграны жеребьевкой заранее; в полуфиналах и финалах дорожки разыгрываются на месте помощником стартера.

Составление забегов

1) Забеги на все дистанции в соревнованиях на первенство составляются следующим образом: участники с лучшими результатами, указанными в заявках, должны быть поставлены в разные забеги по следующему принципу: если требуется три забега, то лучший бегун попадает в 1-й забег, второй — во 2-й, третий — в 3-й, четвертый—в 3-й, пятый—во 2-й, шестой—в 1-й, седьмой—в 1-й забег и т. д.

Примечание: В других случаях, заранее предусмотренных и объявленных, составление забегов может быть допускаемо по жребию.

2) Распределение участников по полуфиналам производится по показанным в забегах результатам, причем участники, показавшие лучшее время, помещаются также в разные полуфиналы по тому же принципу.

3) В полуфинал и финал попадает равное число участников из каждого забега, причем количество участников определяется заранее.

4) Полуфиналы и финал на дистанцию до 200 *м* включи-

тельно устраиваются не ранее как через 15 минут после конца последнего бега на эту дистанцию, на 300 — 400 *м* — не ранее как через 30 минут, на 800 *м* и более—не ранее как на второй день после забега.

Старт

1) Участники на старте устанавливаются стартером (а в крупных соревнованиях его помощником) по местам, согласно разыгранным дорожкам.

2) Место на старте определяется жребием. Низший номер ставится с левой (внутренней) стороны дорожки. При большом количестве участвующих на дистанции свыше 1500 *м* высшие номера могут быть поставлены во второй ряд, позади низших.

3) Для начала бега стартером подается следующая раздельная команда: „На старт", „Внимание", сигнал — выстрел или „Марш"!

4) По команде „на старт" участники становятся перед линией старта, не касаясь руками или ногами земли впереди линии. При старте из положения лежа (на животе) предплечья должны лежать также перед стартовой линией, т. е. предплечья не должны выступать за линию и вдоль нее.

5) Команда „внимание" и последний сигнал подаются стартером только после прекращения всякого движения со стороны участников.

6) Между командой „внимание" и последним сигналом должно пройти не менее 2 секунд.

7) Старт считается неправильным, если после команды „внимание" и до сигнала кто либо из участников отделил какую либо из своих конечностей от земли или произвел какое либо движение после занятия позиции „внимание".

При старте из положения лежа не разрешается до сигнала отрывать от земли предплечья, бедро одной ноги и колено другой.

8) При неправильном старте дается новый старт, причем участнику, нарушившему правило, стартер делает замечание.

Участник, нарушивший правила три раза в одном и том же забеге, из соревнования на данную дистанцию исключается.

9) Возвращение бегунов при неправильном старте должно производиться свистком или вторичным выстрелом,

10) Если по установке участников на старте стартер должен сделать кому либо замечание, он командует: „Встать"!

Бег по дистанции

1) Во время бега следует держаться левой стороны круга, обходить же с левой стороны можно лишь, не мешая этим другим участникам.

2) Занимать внутренний край дорожки, обогнав соперника справа, можно только будучи впереди не менее чем на 2 *м*.

3) Всякое лидирование в беге безусловно воспрещается.

4) Участник, сошедший с дорожки во время соревнований, считается выбывшим из соревнования на данную дистанцию.

Финиш

1) Окончившим дистанцию считается тот, кто всем телом перешел линию финиша, т. е. вертикальную плоскость между двумя финишными столбами.

2) Победителем в беге считается первый коснувшийся грудью, плечем, шеей или животом финишной ленты (или же пересекший линию финиша), а затем выполнивший все правила, касающиеся бега по дистанции.

Эстафетный бег

1) Эстафета, при проведении бега по кругу, передается на расстоянии 20 *м*, устанавливаемом на 10 *м* впереди и на 10 *м* сзади, от основной линии старта каждого этапа.

При встречной эстафете (по прямой) принимающий бегун имеет право перешагнуть стартовую линию только после того, как он получит эстафету.

2) Эстафета не может бросаться или перекатываться от одного участника к другому и должна пройти линию финиша вместе с бегуном.

3) Передав эстафету, бегун должен уйти внутрь круга, предварительно убедившись, что он никому не помешает. Помеха влечет за собой дисквалификацию команды, нарушившей правило.

4) Ни один участник не имеет права бежать две смены в одной и той же команде.

5) После первого предварительного забега, состав команды, без разрешения главного судьи, изменен быть не может.

Перестановки участников команды с одного этапа на другой могут производиться только в тех соревнованиях, в которых каждый участник пробегает одинаковую дистанцию.

Команда, уронившая эстафету, из соревнования выбывает.

Кросс-коунтри

Соревнования проводятся по пересеченной местности, причем старт и финиш могут устраиваться на площадке.

Стипль-чез

1) Каждый участник должен пройти все препятствия, а, при обходе хотя бы одного из них, время участника не засчитывается.

2) Если в препятствиях имеется бревно для равновесия, то, при прохождении по нему, посторонняя помощь не разрешается. Упавший с бревна должен начать прохождение по нему сначала в противном случае препятствие не считается взятым.

3) При преодолении таких препятствий, как частокол или забор, в командных соревнованиях разрешается оказывать друг другу помощь.

Прыжки

1) В соревнованиях по прыжкам никаких пробных попыток участникам не представляется: они должны быть сделаны заблаговременно. В момент вызова судьей участника на старт последний должен быть готовым к выполнению упражнения.

2) Во всех прыжках (в длину с места и с разбега, тройной с места и разбега, с шестом в длину) каждый участник имеет право на 3 прыжка, из которых засчитывается лучший.

3) При всех прыжках в высоту (высота с места и с разбега, с шестом) каждый участник имеет право на три прыжка на каждой высоте. Сделавший три неудачных прыжка на одной высоте оканчивает соревнование в данном номере.

4) Участник может начать прыжки с любой высоты, не теряя права на дальнейшее участие в соревнованиях, но обязан при вызове для прыжка на первую высоту заявить, с какой именно высоты начинает прыгать.

В прыжках в длину результат измеряется под прямым углом от бруска до ближайшего места, где участник коснулся земли ногами или какой либо частью тела.

Измерение высоты при различных прыжках происходит от земли до ближайшей к ней точки верхнего края планки.

Прыжки в длину и в высоту с разбега

1) Для **прыжков в длину с разбега,** разбег не ограничен. На дорожке для разбега не разрешается делать каких либо отметок на расстоянии ближе 15 *м* от бруска.

2) Двукратное пересечение балбика считается за неудавшийся прыжок.

3) Прыгун, перебежавший за брусок для отталкивания, считается сделавшим попытку. Прыгун, сделавший разбег и остановившийся до бруска, но за балбиком, считается сделавшим подпопытки.

4) Если участник задел за землю непосредственно за бруском, или толчок произошел с боку от бруска, или прыгун без прыжка переступил его, то это считается за неудавшийся прыжок,

Прыжки в высоту с разбега производятся в указанных выше условиях.

1) Двукратное пересечение балбика (в 100 *см* от планки) считается за неудавшийся прыжок.

2) Сальто не допускается. Прыжок считается неправильным и в том случае, когда при приземлении прыгун касается земли руками ранее, чем какой либо другой частью тела.

3) Всякое смещение планки участником (падение ее) и пробег под планкой также, как и отделение прыгуна от земли двумя ногами считается за неудавшийся прыжок.

Метания

1) При метании одной рукой, каждый участник имеет право на три броска, из которых засчитывается лучший.

Все три броска участником делаются подряд.

2) При метании правой и левой рукой на каждую руку дается по три броска; считается сумма по одному из лучших бросков каждой руки.

3) Падение снаряда из руки за пределы круга или планки считается за неудавшееся метание.

4) При метании нога может упираться в круг или планку, но не наступать на него. Метания считаются неправильными, если участник наступил на планку или на круг, зацепил их сверху или сдвинул с места.

5) Всякое касание участника земли за пределами круга или за планкой тотчас же после метания считается за неудавшееся метание

6) Участникам, имеющим равные результаты, но занявшим места не ниже третьего, дается по одной попытке для решения лучшего между собой места.

7) При всех метаниях из круга (диск, молот, ядро) метание считается правильным, если снаряд каснулся земли внутри заранее определенного сектора в 90°.

8) Измерение результатов в метаниях производится из круга, происходят от центра к ближайшему следу, оставленному упавшим снарядом, считая от внутреннего края круга.

9) В метаниях от планки (копье, граната, мяч, камень) измерение происходит под прямым углом к черте до первой точки соприкосновения снаряда с землей.

Метание ручной гранаты с разбега и из разных положений: 1) на дальность, 2) на дальность по коридору, 3) в цепь.

Метание на дальность производится с разбега и по правилам метаний от планки.

При метании на дальность по коридору засчитываются только те броски, при которых граната упала в пределах коридора шириною в 10 *м*.

При метании гранаты из положения лежа участник не должен отрывать кисть одной из рук от земли и должен сразу после броска перейти в положение лежа на груди.

При метании с колена участник не должен отрывать колена от земли.

Толкание ядра производится одной рукой от плеча и ядро не должно заходить за плечо.

Участники соревнований

1) Участниками в открытых соревнованиях могут быть мужчины не моложе 18 лет и женщины не моложе 17 лет.

2) Лица моложе установленного возраста могут участвовать в специальных соревнованиях, устраиваемых школьными и пионерскими организациями по особым правилам.

3) Каждый должен соблюдать правила и распоряжения судей.

4) Лица, нарушившие правила или распоряжения судьи, подвергаются взысканию, налагаемому организацией, проводящей соревнование (СФК, Бюро физкультуры СПС, инспекция по физкультуре Красной армии и флота и т. п.).

5) Удаление с поля, провинившегося в чем либо участника, может быть произведено только главным судьей.

6) Соревнование, на которое явилось менее 2 участников, отменяется.

Судейская коллегия

1) Соревнованием по легкой атлетике руководит судейская коллегия в составе: главного судьи, секретаря, стартера, судей на финише, хронометристров, судей по дистанции, судей

по ходьбе, судей при прыжках, судей при метаниях, судей-измерителей.

2) Все члены судейской коллегии назначаются за несколько дней до соревнования с тем, чтобы заблаговременно начать все подготовительные работы.

3) Все старшие судьи могут иметь технических помощников, назначаемых легко-атлетической судейской коллегией СФК, организации или ведомства, устраивающего соревнование.

4) Правом решающего голоса на заседании судейской коллегии данного соревнования пользуются главный и старшие судьи.

Приложение № 1

Форма заявки на участие в соревновании по легкой атлетике

. . . . . республика
. . . . . область
. . . . . район

З А Я В К А

На устраиваемое Вами . . . . . сего года в городе . . . . . соревнование по легкой атлетике на . . . . . просим записать от нас . . . . . участников (из них . . . . . мужчин и . . . . женщин), указанных на обороте сего.

Отличительная форма н/района следующая:

	Мужчины:	Женщины:
Майка	. . . . .	
Трусы	. . . . .	
Значок (какой именно, где нашит)	. . . . .	

Подпись представителя

14

Приложение № 2

Форма учетной карточки

1	2	3	4	5	6	Бег								Прыжки							Метание						Примечание
Отметка врача о допуске	№№ п/п	Фамилия и имя	Группа	Общий порядковый номер участника	60	100	200	300	600	60 с барьером	110 с барьером	4 × 100	Шведская эстафета	Длина с места	Длина с разбега	Высота с места	Высота с разбега	Тройной с места	Тройной с разбега	С шестом	Диск	Копье	Молот	Мяч	Граната	Ядро	

Подпись представителя

Участие в номере обозначается знаком ±, неучастие знаком —, основной участник в эстафетной команде обозначается знаком +, запасной знаком ×, графа 5 не заполняется.

2

ПРАВИЛА ДЕТСКИХ СОРЕВНОВАНИИ ПО ЛЕГКОЙ АТЛЕТИКЕ В СССР

(Временные)

§ 1.

Настоящие правила обязательны для детских и юношеских соревнований по легкой атлетике, устраиваемых на территории Союза Советских Социалистических республик.

I. ВОЗРАСТНЫЕ И ПОЛОВЫЕ ГРУППЫ

§ 2.

Детские и юношеские соревнования проводятся отдельно по следующим возрастным и половым группам:

А— девочки от 12 до 14 лет
Б— девочки от 14 до 16 лет
В— девушки от 16 до 17 лет
Г— мальчики от 12 до 14 лет
Д— мальчики от 14 до 16 лет
Е— юноши от 16 до 18 лет

II. ВИДЫ (НОМЕРА) ЛЕГКОЙ АТЛЕТИКИ

Ходьба

§ 3.

1. Произвольная по гладкой и по пересеченной местности:

Группа А—дистанции 1000 и 1500 *м*; ходьба в течении 10 и 20 минут.

Группа Б— дистанции 1000, 1500, 2000 *м*; ходьба в течении 10, 20 и 30 минут.

Группа В—дистанции 1000, 1500, 2000 и 3000 *м*; ходьба в течении 10, 20, 30 и 45 минут.

Группа Г—дистанции 1000, 1500, 2000 *м*; ходьба в течение 10 и 20 минут.

Группа Д—дистанции 1000, 1500, 2000 и 3000 *м*; ходьба 10, 20, 30, и 45 минут.

Группа Е—дистанции 1000, 1500, 2000, 3000 и 5000 *м*; ходьба в течение 10, 20 минут, получасовая и часовая.

2. Спортивная (английская) на те же дистанции, что и произвольная ходьба.

Бег

§ 4.

1. Гладкий бег на дистанции:

Группа А—40, 50, 60, 75 *м*.
Группа Б—50, 60, 75, 80, 100 *м*.
Группа В—60, 75, 80, 100 150, 200, 500 *м*.
Группа Г—50, 60, 80, 100, 500 *м*.
Группа Д—60, 80, 100, 150, 200, 500, 800 *м*.
Группа Е—60, 100, 150, 200, 300, 500, 1000 *м*.

2. Бег с барьерами.

Группа А—не проводится.
Группа Б—50 *м*.
Группа В—50, 60, 80 *м*.
Группа Г—50, 60 *м*.
Группа Д—50, 60, 80 *м*.
Группа Е—60, 80, 100 *м*.

3. Бег с искусственными препятствиями (стипл-чез).

Группа А, Б, Г, Д—от 60 до 200 *м*.
Группа В, Е —от 100 до 200 *м*.

4. Бег по слегка пересеченной местности (кросс-коунтри)

Группа А—200, 300 *м*.
Группа Б—200, 300, 500 *м*.
Группа В—300, 500, 800, 1000 *м*.
Группа Г—300, 500, 800 *м*.
Группа Д—500, 800, 1000 *м*.
Группа Е—500, 800, 1000, 2000 *м*.

5. Бег со старта лежа.

Группа А, Б, Г—40, 50, 60 *м*.
Группа В, Д —50, 60, 80, 100 *м*.
Группа Е —60, 80, 100 *м*.

6. Эстафетный бег.

Группы А, В—6×40, 10×40, 20×40, 4×50, 10×50, 20×50, 5×60, 10×60, 4×75; 80+70+60+50+40, 100+50++50+100.

Группы Б, Г, Д—5×50, 10×50, 20×50, 4×100, 5×100, 10×100, 20×100, 4×200, 5×200, 10×200, 5×500, 10×500; 100+50+50+100; 200+150+100+50.

Группа Е—4×60, 5×60, 10×50, 4×75, 4×80, 5×80, 10×80, 4×100, 5×100, 10×100, 20×100, 4×200, 5×200, 10×200, 4×250, 3×500, 5×500, 10×500, 4×800, 5×800, 3×1000, 5×1000; 200+150+100+50; 400+300+200+100.

Прыжки

§ 5.

Группа А—в длину с места, в длину с разбега, в высоту с разбега, тройной с места.

Группа Б—в длину с места, в длину с разбега, в высоту с разбега, тройной с места, с шестом в высоту.

Группа В—в длину с места, в длину с разбега, в высоту с места, в высоту с разбега, тройной с места, с шестом в высоту.

Группа Г—в длину с места, в длину с разбега, в высоту с разбега, тройной с места, с шестом в длину, с шестом в высоту.

Группа Д—в длину с места, в длину с разбега, в высоту с места, в высоту с разбега, тройной с места, с шестом в длину, с шестом в высоту.

Группа Е—в длину с места, в длину с разбега, в высоту с места, в высоту с разбега, тройной с места, тройной с разбега, с шестом в длину, с шестом в высоту.

Метания

§ 6.

Группа А—метание хоккейного мяча в цель, хоккейного мяча на дальность, мяча с петлей весом в 1 *кг*, толкание ядра весом 2,5 *кг*.

Группа Б—метание хоккейного мяча в цель, хоккейного мяча на дальность, мяча с петлей весом 1 *кг*, диска весом 1 *кг*, толкание ядра весом 2,5 *кг*.

Группа В—метание хоккейного мяча в цель, хоккейного мяча на дальность, мяча с петлей весом 1,5 *кг*, диска весом 1 *кг*, копья весом 600 *гр*, гранаты весом 400 *гр* в цель и на дальность, толкание ядра весом 4 *кг*.

Группа Г—метание хоккейного мяча в цель, хоккейного мяча на дальность, мяча с петлей весом 1,5 *кг*, диска весом 1 *кг*, толкание ядра весом в 2,5 *кг*.

Группа Д—метание хоккейного мяча в цель, хоккейного мяча на дальность по коридору в 1 *м* шириною, мяча с петлей весом 1,5 *кг*, диска весом 1,5 *кг*, копья весом 600 *гр*, гранаты весом в 400 *гр*, в цель и на дальность, толкание ядра весом в 6 *кг*.

Группа Е—метание хоккейного мяча в цель, хоккейного мяча на дальность по коридору в 10 *м* шириною, мяча с петлей весом 2 *кг*, диска весом 1,5 *кг*, копья весом 600 *гр*, гранаты весом в 400 *гр* в цель и на дальность по коридору шириной 10 *м*, гранаты из положения лежа, с колена и с места, молота весом 5 *кг*, толкание ядра весом 5 *кг*.

Метания проводятся лучшей и худшей рукой, а также в сумме рук.

Многобория

§ 7.

Группа А, Б, Г—1. Троеборие, состоящее из: а) бега на 50 *м*, б) прыжков в длину с разбега и в) метания хоккейного мяча на дальность.

2. а) бега на 60 *м*, б) прыжков в высоту с разбега и толкания ядра.

Группа В—1. Троеборие: а) бег на 100 *м*, б) прыжки в высоту с разбега и в) метание мяча с петлей.

2. Троеборие: а) бег на 60 *м*, б) прыжки в длину с разбега, в) метание диска.

3. Пятиборие: а) бег на 150 *м*, б) метание копья, в) прыжки в длину с разбега, г) метание диска, д) бег на 300 *м*.

Группа Д—1. Троеборие: а) бег на 100 *м*, б) прыжки в длину с разбега, в) метание копья.

2. Троеборие: а) бег на 60 *м*, б) прыжки в высоту с разбега, в) метание гранаты.

3. Пятиборие: а) бег на 100 *м*, б) прыжки в длину с разбега, в) метание копья, г) прыжки в высоту с разбега, д) бег на 500 *м*.

4. Пятиборие: а) бег на 150 *м*, б) метание копья, в) прыжки в длину с разбега, г) метание диска, д) бег на 800 *м*.

Группа Е—1. Троеборие: а) ходьба на 1500 *м*, б) прыжки в высоту с разбега, в) толкание ядра.

2. Троеборие: а) бег на 60 *м* со стартом из положения лежа, б) метание гранаты на дальность, в) тройной прыжок с разбега.

3. Пятиборие „ГТО": а) бег на 100 *м*, б) прыжки в высоту с разбега, в) метание гранаты, г) прыжки в длину с разбега, и д) бег на 1000 *м*.

4. Пятиборие: а) прыжки в длину с разбега, б) метание копья, в) бег на 150 *м*, г) метание диска, д) бег на 800 *м*.

5. Шестиборие: а) бег на 100 *м*, б) прыжки в высоту с разбега, в) толкание ядра, г) прыжки в длину с разбега, д) метание диска, е) бег на 1000 *м* — кросс-коунтри.

Многобория, состоящие из пяти и более видов, проводятся в течение двух дней.

III. ОБОРУДОВАНИЕ И ИНВЕНТАРЬ

Ходьба и бег

§ 8.

1) На дорожке для ходьбы и бега белыми линиями отмечаются места старта и финиша.

2) На старте поперек всей дорожки проводится одна линия под прямым углом к краям дорожки.

3) Финиш определяется такой же чертой. Над ней, на высоте 110—115 *см* для старших возрастных групп и на высоте 100—105 *см* для младших групп, протягивается белая шерстяная нитка, рвущаяся при прикосновении к ней тела бегуна.

4) Последние 5—10 метров финишной прямой размечаются белыми линиями поперек всей дорожки на расстоянии одного метра от линии финиша и одна от другой для определения степени отставания бегунов от пришедшего первым.

5) При беге на дистанцию до 400 *м* включительно, для каждого участника отводится дорожка шириною не менее 1,20 *м*, отделенная от соседней меловой линией.

6) Измерение длины беговой дорожки на повороте производится по первой дорожке на расстоянии 30 *см* от внутреннего края (бровки), а на последующих дорожках на расстоянии 20 *см* от внутренней пограничной линии.

7) В беге по пересеченной местности (кросс-коунтри) дистанция размечается флажками или длинными бумажными лентами, развешиваемыми на деревьях и кустах, красными с левой стороны и белыми с правой, таким образом, чтобы флажки или ленты были видны на расстоянии 125 *м*.

Барьерный бег

§ 9.

Барьер состоит из двух деревянных стоек, на которых расположена прямоугольная деревянная рама; барьер может быть подвижным, допуская изменения высоты верхней перекладины, но для каждого соревнования он должен быть прочно закреплен, верхняя перекладина барьера должна быть окрашена в белый цвет, при расстановке барьеров длинная сторона подставки должна быть направлена к старту.

Прыжки

§ 10.

1) Прыжки в длину с места и с разбега и тройные прыжки производятся с деревянного, окрашенного в белый цвет, бруска шириною в 20 *см*, длиною не менее 76 *см* и не более 1,50 *м*, который закапывается неподвижно на уровне земли и в одной с ней плоскости. За бруском земля разрыхляется на 10 *см* в длину и засыпается на 6 *мм* выше уровня бруска. За 2 *м* до бруска, поперек дорожки, для разбега проводится белая черта (балбик).

2) Прыжки в высоту с места и с разбега производятся непосредственно с грунта (без трамплина), представляющего собою ровное место с уклоном не более 3 *см*. Прыжки совершаются через планку (без тяжестей на концах), положенную на стойки, но в группах А, Б, Г, и Д допускаются прыжки через веревочку. В этом случае высота считается взятой, если веревочка не была задета.

3) Расстояние между стойками должно быть 3,66 *м*, стойки могут быть и постоянно укрепленными.

4) Планка лежит на горизонтально-расположенных пластинках, прикрепленных к хомутикам, движущимся по стойкам. Пластинки располагаются с внутренней стороны стоек (таким образом планка может падать в обе стороны) и имеют в ширину 5 *см*, а в длину 4 *см*.

Примечание: Допускаются также стойки, устройство которых см. ниже — „Прыжки с шестом".

5) Планка делается из дерева, прямоугольного (2 × 3 *см*) или треугольного (3 × 3 × 3 *см*) сечения.

6) В 100 *см*, не доходя до планки и параллельно ей, на земле проводится черта (балбик).

7) Размер площади вскопанной земли — 5 × 3 *м*.

8) Прыжки с шестом производятся с шестом произвольной длины, веса и материала. Шест не должен иметь каких либо особых приспособлений, но обмотка его допускается.

9) Стойки должны быть расставлены на расстоянии не менее 3,66 *м* и могут передвигаться в каком либо направлении не более чем на 60 *см*. При передвижении высота планки должна быть измерена вновь.

10) Планка лежит на горизонтальных колышках, имеющих в длину не более 7,5 *см*, считая от столбов. Оба конца планки не должны выступать из-за стоек более чем по 15 *см* с каждой стороны. Колышки должны быть гладкими, без зазубрин и т. п. неровностей.

11) Яма с песком для приземления имеет размеры 5 × 5 *м*.

12) Разрешается делать углубления (ямку) для устойчивости шеста с железным листом, длиною в 80 *см*.

13) В 5 *м*, считая от ямы с песком, на дорожке для разбега параллельно планке, проводится черта (балбик).

Метания

§ 11.

1) Метания производятся из круга или от планки, употребляемых при метаниях взрослых, соответственно укороченных, путем проведения в кругу у задней стенки белой линии. Круг делается из металлической полосы или дерева. Место внутри круга для метаний должно быть твердым, ровным и не превышать уровня внешней поверхности.

Примечание: При метании молота, в случае наличия на площадке только металлического круга, последний должен быть обязательно врыт в землю так, чтобы верх его приходился на одном уровне с поверхностью площадки, окружающей круг.

2) Металлический круг делается из железа или стали и имеет стенки в 6 *мм* толщины и 76 *мм* высоты.

3) Деревянный круг имеет стенки в 50 *мм* толщины и 76 *мм* высоты.

4) Диаметр круга для метания диска в группах А, Б, Г и Д—2 *м* 13 *см*, в группах В и Е— 2 *м* 30 *см*.

Диаметр круга для толкания ядра в группах А, Б, Г и Д—1 *м* 85 *см*, в группах В и Е — 2,00 *м*.

5) При толкании ядра по средине линии переднего полукруга в землю вбивается деревянный брусок (сегмент) 10 *см* высоты и длиной в 122 *см*, имеющий по низу вырез, в который вставляется часть круга, над вырезом—выступ, вровень с внутренней стороной круга.

6) От кругов для метания диска, молота и ядра чертятся секторы, в пределах которых должно происходить падение снарядов. Сектор устанавливается следующим образом: от центра круга до переднего его края проводится прямая линия в направлении предполагаемого полета снаряда (радиус), а от нее вправо и влево под углом в 45° проводятся еще две линии, составляющие, следовательно, прямой угол и идущие по площадке на расстояние, позволяющее определить этот сектор при любом броске, независимо от его результатов.

Примечание: Деревянные и металлические круги могут быть заменены и начерченными на земле, тех же размеров, линиями, которые окрашиваются мелом или посыпаются известью.

7) Место старта для метания копья, мяча и гранаты приготовляется так: перпендикулярно линии направления полета кладется планка и прикрепляется колышками с обоих сторон.

8) Планка изготовляется из дерева и имеет в высоту и в ширину по 7 *см*, в длину 0,66 *м*.

9) Круг и планка должны быть выкрашены в белый цвет.

10) Для метания гранаты и хоккейного мяча по коридору на земле чертится перпендикулярно к планке коридор шириною, в 10 *м*.

11) Для метания в цель на земле чертится мишень радиусом для наружного круга 2,5 *м* (можно использовать круг для метания диска взрослых) на следующих расстояниях от планки:

В метрах

Группы:	А	Б	В	Г	Д	Е
Для хоккейного мяча	10—12	15—20	20—25	12—15	20—25	30—35
Для гранаты . . .	—	—	15—18	—	18—20	25—30

Размеры, вес и форма оборудования и инвентаря

§ 12.

	Группы					
	А	Б	В	Г	Д	Е
	Женские			Мужские		
А. Для бега:						
Ширина дорожек для бега на короткие дистанции	не менее 1,20 *м*					
Измерение дистанции на первой дорожке производится на расстоянии	30 *см* от бровки					
Измерение на следующих дорожках от внутренней пограничной линии на расстоянии	20 *см*					
Ленточка на финише подвешивается на высоте	1,00 *м*	1,05 *м*	1,10 *м*	1,05 *м*	1,10 *м*	1,15 *м*
Эстафетная палочка делается из дерева и должна иметь цилиндрическую форму:						
Вес	не менее 50 *г*					
Длина	не более 30 *см*					
Толщина в диаметре	1,5 *см*					
Б. Для барьерного бега						
Вес барьера	не менее 7 *кг*					
Ширина	1,22 *м*					
Длина подставка	50 *см*					
Высота барьера на дистанции в 50 *м*	—	0,50 *м*	0,76 *м*	0,50 *м*	0,76 *м*	—
Высота барьера:						
на дистанции 60 *м*	—	—	0,76 *м*	0.50 *м*	0,76 *м*	0,76 *м*
„ „ 80 „	—	—	0,76 *м*	—	0,76 *м*	0,76 *м*
„ „ 100 „	—	—	—	—	—	0,9 *м*
Количество барьеров:						
на дистанции 50 *м*	—	4	4	4	4	—
„ „ 60 „	—	—	5	5	5	5
„ „ 80 „	—	—	8	—	8	8
„ „ 100 „	—	—	—	—	—	10

Продолжение

	Группы					
	А	Б	В	Г	Д	Е
	Женские			Мужские		
Расстояние от старта до первого барьера:						
на 50 *м*	—	10 *м*	10 *м*	10 *м*	10 *м*	—
„ 60 „	—	—	10 *м*	10 *м*	10 *м*	10 *м*
„ 80 „	—	—	12 *м*	—	12 *м*	12 *м*
„ 100 „	—	—	—	—	—	10 *м*
Расстояние между барьерами:						
на 50 *м*	—	10 *м*	10 *м*	10 *м*	10 *м*	—
„ 60 „	—	—	10 *м*	10 *м*	10 *м*	10 *м*
„ 80 „	—	—	8 *м*	—	8 *м*	8 *м*
„ 100 „	—	—	—	—	—	9 *м*
Расстояние от последнего барьера до финиша:						
на 50 *м*	—	10 *м*	10 *м*	10 *м*	10 *м*	—
„ 60 „	—	—	10 *м*	10 *м*	10 *м*	10 *м*
„ 80 „	—	—	12 *м*	—	12 *м*	12 *м*
„ 100 „	—	—	—	—	—	9 *м*
В. Для прыжков.						
В длину:						
Ширина бруска для отталкивания	0.20 *м*					
Длина бруска	От 0,36 *м* — 1,50 *м*					
Балбик от бруска	2 *м*					
В высоту:						
Стойки на расстоянии друг от друга	3 × 35					
Балбик от ящика с песком	1 *м*					
Размер пластинки, на которую кладется планка	6 × 4 *см*					
Яма с песком	3 × 5 *м*					
С шестом: расстояние между стойками	3, 66 *м*					
Перемещение стоек разрешается не более как на 60 *см*						
Размер колышков на хомутиках	75 *см*					
Яма с песком	5 × 5 *м*					

	Группы					
	А	Б	В	Г	Д	Е
	Женские			Мужские		
Г. Для метаний:						
Мяч с петлей должен быть сделан из кожи и иметь ручку; он набивается конским волосом. Не разрешается набивать его твердыми составными частями или опилками:						
Вес не менее	1 *кг*	1 *кг*	1,5 *кг*	1,5 *кг*	1,5 *кг*	2 *кг*
Окружность мяча не менее	0,55 *м*	0,55 *м*	0,5 *м*	0,6 *м*	0,6 *м*	0,65 *м*
Длина ручки не более	25 *см*	25 *см*	28 *см*	28 *см*	28 *см*	35 *см*
Ширина ручки	2,5 *см*	2,5 *см*	2,5 *см*	2,5 *см*	2,5 *см*	2,5 *см*
Длина планки, от которой происходит метание	3,66 *м*					
Ширина и высота этой планки . . .	по 7 *см*					
Диск состоит из металлического обода, прочно скрепленного с деревянной основой, из двух медных пластинок, пригнанных в уровень с боковыми сторонами деревянной основы в самом центре диска для того, чтобы обеспечить правильный вес диска						
Медные пластинки должны иметь круглую форму, диаметром	не менее 50,8 *см* и не более 57, 1 *см*					
Каждая сторона диска должна быть точным воспроизведением другой стороны и не должна иметь ни выдающихся точек, ни острых углов.						
Вес не менее	1 *кг*	1 *кг*	1 *кг*	1 *кг*	1,5 *кг*	1,5 *кг*
Диаметр диска не менее	18 *см*	17 *см*	18 *см*	18 *см*	18 *см*	18 *см*
Толщина диска в центре	37 *мм*	37 *мм*	37 *мм*	37 *мм*	37 *мм*	37 *мм*

Продолжение

	Группы					
	А	Б	В	Г	Д	Е
	Женские			Мужские		
Наружный край обода должен быть полукруглым и не иметь никаких нарезов, насечек или выпуклостей:						
Круг для метания (в диаметре)	2,13 *м*	2,13 *м*	2,30 *м*	2,13 *м*	2,13 *м*	2,30 *м*
Копье должно быть сделано из дерева с острым стальным или железным наконечником:						
Вес не менее	—	—	600 *г*	—	600 *г*	600 *г*
Длина всего копья	—	—	2,20 *м*	—	2,20 *м*	2,20 *м*
Расстояние между острием и центром тяжести не должно быть длиннее и не должно быть короче	—	—	80 *см*	—	80 *см*	80 *см*
В центре тяжести копье должно быть обмотано бечевкой без узлов или петель на длину	—	—	15 *см*	—	15 *см*	15 *см*
Копье не должно иметь приспособлений для держания.						
Диаметр обмотки не должен превышать	—	—	4 *мм*	—	4 *мм*	4 *мм*
Длина планки, от которой происходит метание	—	—	2,0 *м*	—	3,66 *м*	3,66 *м*
Ширина и высота планки по	—	—	7 *см*	—	7 *см*	6 *см*
Граната						
Снаряд имеет форму русской военной гранаты образца 1914 г. соответственно уменьшенных размеров против гранаты в 700 г:						
Вес не менее	—	—	400 *г*	—	400 *г*	400 *г*

Продолжение

	Группы					
	А	Б	В	Г	Д	Е
	Женские			Мужские		
Молот						
Снаряд состоит из металлического ядра, привешенного к гладкой стальной проволоке лучшего качества. Ядро может соединяться с проволокой шарико-подшипником. Молот имеет одну или две негибких ручки:						
Вес не менее	—	—	—	—	—	5,4 *кг*
Длина всего снаряда	—	—	—	—	—	1,22 *м*
Круг для метания (в диаметре) . . .	—	—	—	—	—	2,13 *м*
Ядро должно быть круглое, железное или из латуни, наполненное свинцом:						
Вес не менее	2,5 *кг*	2,5 *кг*	4 *кг*	2,5 *кг*	4 *кг*	5 *кг*
Круг для толкания (в диаметре) . . .	1,85 *м*	1,85 *м*	2,00 *м*	1,85 *м*	1,85 *м*	2,00 *м*
Сегмент высотой:	10 *см*					
Сегмент длиной.	1,22 *м*					

IV. ПРИНЦИПЫ РОЗЫГРЫША СОРЕВНОВАНИЙ И ОЦЕНКА

Виды соревнований

§ 13.

Детские соревнования по легкой атлетике разыгрываются в личном и командном порядке.

В личных соревнованиях розыгрыш проводится в каждом отдельном легко-атлетическом номере или же в нескольких номерах, т. е. в многобории, причем каждому участнику соревнований присуждается то или иное, занятое им, место.

Командные соревнования проводятся следующими способами:

1) в беге—когда бегут командами с определенным заранее

количеством участников в каждой, при чем на финиш команда должна притти в полном составе и с небольшим определенным интервалом между первым и последним участником команды; интервал устанавливается заблаговременно в секундах или в метрах;

2) в одном виде или в нескольких видах легкой атлетики, составляющих программу командного соревнования, — когда в каждом виде для зачета берется определяемое заранее количество лучших результатов, показанных участниками одной и той же команды, при этом в каждом номере могут быть разные участники и каждый участник команды выполняет свой номер индивидуально, а затем результаты зачетных участников складываются;

3) в командных многоборияхх—когда все многоборие целиком выполняют индвидуально все члены команды коллектива и общая оценка производится по сумме результатов всей команды.

Оценка достижений

§ 14.

Оценка достижений в детских легко-атлетических соревнованиях (командных и многоборияхх) временно проводится по следующему принципу: за первое место в каком либо номере присуждается одно очко, за второе—два, за третье—три очка и т. д.

В случае показания несколькими участниками одинакового результата каждый из них получает среднее арифметическое суммы занятых ими мест. Следующему за ними по результату участнику начисляется то количество очков, которое соответствует его порядковому месту, например: два участника заняли пятое и шестое место, следовательно, они получают по 5½ очков, а следующий за ними—7 очков. Или же другой пример: три участника заняли седьмое, восьмое и девятое места — в этом случае они получают каждый по 8 очков, а следующий за ними—10 очков.

V. ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ

Общие правила

§ 15.

Во всех видах детских соревнований сразу разыгрываются финалы без проведения предварительных соревнований. Исключение составляет лишь бег на короткие дистанции, где опять

таки устраиваются забеги и затем сразу финал, минуя четверть финала и полуфинал, как это практикуется в соревнованиях взрослых.

При проведении командных соревнований в многоборьях с большим количеством коллективов и участников, для предоставления коллективам одинаковых условий, участники допускаются к выполнению упражнений в следующем порядке: от каждого коллектива берется по одному участнику (при меньшем количестве участников—по два, по три), которые и составляют первую очередь (серию) в прыжках, или в метаниях, или же при разбивке по забегам. Затем также составляется вторая, третья и т. д. очереди. В прыжках в длину и во всех метаниях рекомендуется включать в каждую такую серию не более 15 чел., чтобы участник мог быстрее освободиться от данного номера.

Ходьба

§ 16.

1) Во время ходьбы участник должен ставить ногу на землю сначала пятой, а не носком, он не должен поднимать от земли заднюю ногу, пока передняя не коснется земли, держать ногу, нужно прямой, сгибать ногу можно только в тот момент, когда она не выносится вперед. Ни в коем случае не должна быть согнута передняя нога. Руки должны быть согнуты в локтях, корпус не должен быть наклонен вперед.

2) В случае ошибки, судья делает участнику предупреждение и после двух предупреждений исключает его из соревнования. На последних 200 *м* до финиша, участники исключаются из соревнования при первом замечании.

Бег

Система розыгрыша

§ 17.

Предварительные забеги проводятся только на дистанции не свыше 150 *м*. Во всех остальных дистанциях соревнования проводятся в виде финальных забегов.

§ 18.

а) При беге на короткие дистанции до 300 *м* и при эстафетном беге на короткие дистанции каждый участник имеет свою

дорожку шириною не менее 1,20 *м*, отделенную от соседней меловой линией.

б) В соревнованиях с большим количеством участников дорожки между участниками могут быть разыграны жеребьевкой заранее, в финальных соревнованиях дорожки разыгрываются на месте стартером.

Составление забегов

§ 19.

1) Забеги на все короткие дистанции составляются следующим образом: участники с лучшими результатами, указанными в заявках, должны быть поставлены в забег по следующему принципу: если требуется три забега, то лучший бегун попадает в первый забег, второй—во II, третий—в III, пятый—во II, шестой в I, седьмой—в I забег и т. д.

Примечание: В других случаях, заранее предусмотренных и объявленных, составление забегов может быть допускаемо по жребию.

2) В финал попадает равное число участников из каждого забега, при чем количество попадающих определяется заранее.

Примечание: При числе забегов, несколько меньшем количества имеющихся дорожек, в финал могут быть введены дополнительно участники из числа показавших лучшее время.

3) В тех дистанциях, где предварительные забеги не проводятся, официальные забеги составляются по силам, т. е. участники с равными результатами группируются в один и тот же забег.

4) Количество участников в забегах с общего старта не должно превышать:

при беге на дистанцию в	500 *м*	8 чел.
„ „ „ „ „	800 „	10 „
„ „ „ „ „	1000 „	12 „

Примечание: К бегу по пересеченной местности это правило не относится.

5) Финалы устраиваются не ранее:

	Группы					
	А	Б	В	Г	Д	Е
50, 60, 70, 80 *м* .	25 мин.	20 мин.	15 мин.	25 мин.	20 мин.	15 мин.
100, 150, *м*	30 „	30 „	25 „	35 „	30 „	25 „
50, 60, *м* с барьером	30 „	25 „	20 „	30 „	25 „	20 „
80, 100, *м*	35 „	30 „	25 „	35 „	30 „	25 „

Старт

§ 20.

1) Участники на старте устанавливаются стартером (в крупных соревнованиях—его помощником) по местам, согласно разыгранным дорожкам.

2) Место на старте определяется жребием. Нисший номер ставится с левой (внутренней) стороны дорожки, При большом количестве участвующих на дистанции свыше 800 *м* высшие номера могут быть поставлены во второй ряд, позади низших.

3) Для начала бега стартером подается следующая раздельная команда:

„На старт"!

„Внимание"!

Сигнал—выстрел или—„Марш"!

4) По команде „на старт" участники становятся перед линией старта, не касаясь руками или ногами земли впереди линии. При старте из положения лежа (на животе) предплечья должны лежать также перед стартовой линией и вдоль нее.

5) Команда „внимание" и последний сигнал подается стартером только после прекращения всякого движения со стороны участников.

6) Между командой „внимание" и последним сигналом должно пройти не менее двух секунд.

7) Старт считается неправильным, если после занятия позиции „внимание" и до сигнала кто либо из участников отделил какую либо из своих конечностей от земли или произвел какое либо движение. При старте из положения лежа не разрешается до сигнала отрывать от земли предплечья, бедро одной ноги и колено другой.

8) При неправильном старте дается новый старт, при чем участнику, нарушившему правило, стартер делает замечание. Участник, нарушивший правило два раза в одном и том же забеге, из соревнования на данную дистанцию исключается.

9) Возвращение бегунов, при неправильном старте, производится свистком или вторичным выстрелом.

10) Если по установке участников на старте, стартер должен сделать кому либо замечание, он перед этим командует: „Встать"!

Бег по дистанции

§ 21.

1) Во время бега следует держаться левой стороны круга, обходить же с левой стороны можно, лишь не мешая этим другим участникам.

2) Занимать внутренний край дорожки, обогнав конкурента справа, можно только будучи впереди не менее чем на 2 метра.

3) Всякое лидирование в беге безусловно воспрещается.

4) Участник, сошедший с дорожки во время соревнования, считается выбывшим из соревнования на данную дистанцию.

Финиш

§ 22.

1) Окончившим дистанцию считается тот, кто перешел всем телом линию финиша, т. е. вертикальную плоскость между двумя финишными столбами.

2) Победителем в беге считается первый, коснувшийся грудью, плечом и шеей, или животом финишной ленты (или же пересекший линию финиша), а затем выполнивший требование п. 1 § 23, настоящих правил.

Барьерный бег

§ 23.

1) Бег с барьерами в зависимости от пола и возраста производится на различные дистанции и с разным количеством барьеров (см. § 9 стр. 21 и § 12 стр. 24 п. Б).

2) Для всех дистанций барьеры имеют общую форму и размеры, за исключением высоты.

3) На дистанции до 100 *м* включительно барьерный бег устраивается по прямой.

4) Во всех видах барьерного бега, каждый участник имеет свой ряд барьеров. Участник, обходящий барьеры или проносящий ногу мимо барьера, из соревнований исключается.

5) Правила старта и финиша в барьерном беге — те же, что и в гладком беге.

6) Для присуждения того или иного места в соревнованиях требуется, чтобы барьеров было свалено не более трех штук при восьми и десяти барьерах и не более двух — при четырех и пяти барьерах.

Гос. Публичная библиотека Ленинград

7) Количество поваленных каждым бегуном барьеров фиксируется в протоколе.

Эстафетный бег

§ 24.

1) Эстафета, при проведении бега по кругу, передается на расстояниях в 20 *м*, устанавливаемых на 10 *м* вперед и на 10 *м* назад от основной линии старта каждого этапа.

При встречной эстафете (по прямой) принимающий бегун имеет право перешагнуть стартовую линию только после получения эстафеты.

2) Эстафета не должна бросаться или перекатываться от одного участника к другому и должна пройти линию финиша вместе с бегуном.

3) Передав эстафету, бегун должен уйти внутрь круга, предварительно убедившись, что он никому не помешает. Помеха влечет за собой дисквалификацию команды, нарушившей правило.

4) Ни один участник не имеет права бежать две смены в одной и той же команде.

5) Команда, уронившая эстафету, из соревнования выбывает.

Кросс - коунтри

§ 25.

Соревнования происходят по пересеченной местности, при чем старт и финиш могут устраиваться на площадке.

Стипл - чез

(Бег с преодолением искусственных препятствий)

§ 26.

1) Каждый участник должен пройти все препятствия, и при обходе хотя бы одного из них, время участника не засчитывается.

2) Если в препятствиях имеется бревно для равновесия, то, при прохождении по нему, посторонняя помощь не разрешается. Упавший с бревна должен начать прохождение по нему сначала,—в противном случае препятствие не считается взятым.

3) При преодолении таких препятствий, как частокол или забор, в командных соревнованиях разрешается оказывать друг другу помощь.

Прыжки

Общие правила

§ 27.

1) В соревнованиях по прыжкам никаких пробных попыток участникам не предоставляется, — они должны быть сделаны заблаговременно. В момент вызова судьей участника на старт, последний должен быть готовым к выполнению упражнения.

2) Во всех прыжках в длину (в длину с места и с разбега, тройной с места и с разбега, в длину с шестом), каждый участник имеет право на 3 прыжка, из которых засчитывается лучший.

3) При всех прыжках в высоту (высота с места и с разбега, с шестом) каждый участник имеет право сделать по три прыжка на каждой высоте. Сделавший три неудачных прыжка на одной высоте оканчивает соревнование в данном номере.

4) Участник может начать прыжки с любой высоты и, в случае пропуска высоты, не теряет права на дальнейшее участие в соревновании, но обязан, при вызове для прыжка на первую высоту, заявить, с какой именно высоты он начинает прыгать.

Примечание: В случае изменения, после заявки, условий для прыжков (ухудшение условия) может быть допущена перезаявка высоты.

5) Поднимать планку на следующую высоту можно только с разрешения судьи при прыжках.

6) Вешать на планку какой-либо знак можно лишь с разрешения судьи при прыжках.

7) В прыжках в длину результат измеряется под прямым углом от бруска до ближайшего места, где участник, коснулся земли ногами или какой-либо частью тела.

8) Измерение высоты при различных прыжках происходит от земли до ближайшей к ней точки верхнего края планки.

9) Во всех прыжках результат засчитывается только после слова „есть“, которое произносит старший судья.

10) Если в прыжках несколькими участниками показаны равные результаты, перепрыжка между ними для выяснения лучшего, допускается только в силу необходимости и только в том случае, если занятое место не ниже третьего.

Перепрыжка эта производится следующим образом:

а) В прыжках в длину (с места и с разбега, тройной с места и с разбега, с шестом в длину) участники делают по одному прыжку и лучший результат определяет место.

б) В прыжках в высоту участникам, показавшим одинаковые результаты, дается по одной попытке на той высоте, на которой они сделали последние неудачные прыжки. Если эта попытка не дает результата, то высота понижается и участники прыгают следующую высоту также по одному разу, то понижая (если конкуренты не взяли данной высоты), то повышая (если конкуренты сделали удачные попытки] до тех пор, пока кто-либо из конкурентов один возьмет предложенную высоту.

11) Повышение и понижение высоты при перепрыжке должно быть не менее трех сантиметров для прыжков в высоту (с места и с разбега) и не менее пяти сантиметров для прыжков с шестом.

§ 28.

1) **Прыжки в длину с разбега** производятся в условиях, описанных в § 10, п. 1, стр. 21 и § 12 п. В, стр. 25.

2) Разбег не ограничен. На дорожке для разбега не разрешается делать каких-либо отметок на расстоянии ближе 15 *м* от бруска.

3) Двукратное пересечение балбика считается за неудавшийся прыжок.

4) Прыгун, перебежавший на брусок для отталкивания, считается сделавшим попытку. Прыгун, делающий разбег и остановившийся до бруска, но за балбиком, считается сделавшим полпопытки.

5) Если участник задел за землю непосредственно за бруском, или толчок произошел с боку от бруска, или прыгун без прыжка переступил его, то это считается за неудавшийся прыжок.

§ 29.

1) **Прыжки в длину с места** производятся с того же места и по тем же правилам, что и прыжки в длину с разбега, при этом прыгающий становится на брусок, так, чтобы носки не заходили за планку.

2) Ноги отталкиваются от бруска обе одновременно и только один раз. Если ноги, отделившись от бруска, коснутся его вновь, это считается за неудавшийся прыжок.

3) Прыгун может поочередно приподнимать от земли носки и пятки, но не должен совершенно отделять от прыжка ноги от земли и скользить ими по бруску в каком бы то ни было направлении.

4) Результат прыжка, при котором нога оставила след на взрыхленной поверхности, ближе места приземления, не считается.

Тройной прыжок с разбега

§ 30.

Оттолкнувшись с разбега от бруска, прыгающий опускается сначала на ту же ногу, которой оттолкнулся, затем на другую и оканчивает прыжок произвольно. За этим исключением действуют те же правила, что и в прыжках в длину с разбега (см. § 28 стр. 36).

Тройной прыжок с места

§ 31.

Тройной прыжок с места производится по правилам § 29. Прыгающий, оттолкнувшись сразу обеими ногами, опускается сначала на одну ногу, потом на другую и оканчивает прыжок произвольно.

Прыжки в высоту с разбега

§ 32.

1) **Прыжки в высоту с разбега** производятся в условиях, описанных в § 10, п. 2, стр. 21 и § 12, п. В, стр. 25.

2) Двукратное пересечение балбика в 100 *см* от планки участником на одной и той же высоте отмечается за неудавшийся прыжок.

3) Сальто не допускается. Прыжок считается неправильным и в том случае, когда при приземлении прыгун касается земли руками ранее, чем какой-либо другой частью тела.

4) Всякое смещение планки участником (или падение) и пробег под планкой, так же как и отделение прыгуна от земли двумя ногами, считается за неудавшийся прыжок.

5) При прыжках через веревочку, всякое касание прыгуном веревочки считается за неудачную попытку.

Прыжки в высоту с места

§ 33.

Прыжки в высоту с места совершаются по правилам прыжков в длину с места (см. § 29, п. 2 и 3, стр. 36) и в высоту с разбега (см. § 32, п. 2 и 3, стр. 37).

Прыжки в высоту с шестом

§ 34.

1) **Прыжки с шестом в высоту** производятся в условиях, описанных в § 10, п. 8—12 (стр. 22) и § 12, п. В (стр. 25).

2) Двукратный пробег прыгуна через балбик в 5 *м* от планки при одной и той же высоте считается за неудавшийся прыжок, а оставление шестом следа на земле за этой чертой считается за полпопытки.

3) Прыжок считается совершенным правильно в том случае, когда прыгун перешел над планкой, не свалив ее.

4) Прыжок считается неудавшимся в следующих случаях:

а) если участник телом или шестом свалил планку,

б) при пробеге участником через проекцию планки,

в) когда нижний конец шеста прошел через проекцию планки, а прыгун остался перед ней,

г) при отделении прыгуном двух ног от земли в момент, когда шест воткнулся в яму.

5) При прыжке не разрешается перемещать выше верхнюю руку или переносить нижнюю руку выше верхней.

6) Подхватывать шест можно только тогда, когда прыгающий отпустил его обеими руками и притом направил шест в обратном разбегу направлении.

7) Во время дождя соревнования в прыжках с шестом не разрешаются.

8) В отношении дорожки для разбега см. § 28, п. 2, стр. 36.

9) Шесты должны быть предоставлены участникам организацией, устраивающей соревнование, но каждый участник может прыгать со своим собственным шестом и не обязан предоставлять его для прыжков остальным участникам.

10) При поломке шеста, предоставляется повторный прыжок.

11) Стойки для прыжков могут передвигаться в каком-либо направлении не более чем на 60 *см*. При передвижении высота планки должна быть проверена.

Прыжки с шестом в длину

§ 35.

1) **Прыжки с шестом в длину** производятся по правилам прыжков с шестом в высоту (см. § 34, стр. 38).

2) При прыжке разрешается делать перехват руками вверх.

3) Шест не разрешается выпускать из рук до момента приземления.

4) Измерение прыжка происходит от следа оттолкнувшейся ноги до места приземления по линии параллельной разбегу.

Метания

Общие правила

§ 36.

1) Все метания в легкой атлетике проводятся из круга или от планки—см. §§ 11 и 12, п. Г (стр. 22 и 26).

2) При метании одной рукой, каждый участник имеет право на 3 броска, из которых засчитывается лучший. Все 3 броска делаются участником подряд.

3) При метании правой и левой рукой на каждую руку дается по три броска. Считается сумма по одному из лучших бросков каждой руки.

4) Участник, вошедший в круг для метания и выскочивший или вышедший со снарядом без разрешения судьи, считается сделавшим бросок.

5) Падение снаряда из руки за пределы круга или за планку считается за неудавшееся метание.

6) При метании нога может упираться в круг или в брусок, но не наступать на него. Метание считается неправильным, если участник наступил на планку или на круг, зацепил их сверху, или сдвинул их с места.

7) Всякое касание участником земли за пределами круга или за планкой тотчас же после метания считается за неудавшееся метание.

8) Во всех метаниях результаты засчитываются после слова „есть“, которое произносит судья. Только после этого сигнала, участник может покинуть круг или перейти через планку, не лишаясь права на зачет результата.

9) Участникам, имеющим равные результаты, но занявшим места не далее третьего, дается по одной новой попытке для решения лучшего между собой места.

10) При всех метаниях из круга (диск, молот) метание считается правильным, если снаряд коснулся земли внутри заранее определенного сектора в 90°,

11) Измерения результатов в метаниях, производящихся из круга, происходят от центра к ближайшему следу, оставленному упавшим снарядом, считая от внутреннего края круга.

12) В метаниях, производящихся от планки (копье, мяч, граната), измерение происходит под прямым углом к черте до первой точки соприкосновения снаряда с землей.

13) В случае поломки снаряда, происшедшей не по вине участника, ему предоставляется новая попытка.

14) Снаряды для метаний предоставляются участникам организацией, устраивающей соревнование. Но несмотря на это, каждый участник может иметь свой собственный снаряд, который он имеет право не предоставлять для общего пользования, но должен сдавать его до начала соревнования в судейскую коллегию для проверки. К таким снарядам относятся: диск, мяч и молот.

Метание диска

§ 37.

Описание оборудования места для метания и самого снаряда см. в § 11 (стр. 22) и в § 12, п. Г (стр. 26).

Метание копья

§ 38.

1) Метание копья производится по правилам метания от планки—см. § 11, п. п. 7 и 8 (стр. 23).

2) Держать копье следует около центра тяжести.

3) Правильным метание считается в том случае, когда копье коснется сначала наконечником и оставит след.

Метание мяча с петлей

§ 39.

Метание мяча с петлей производится в тех же условиях, что и метание копья. Описание снаряда см. в § 12, п. Г (стр. 26).

Метание молота

§ 40.

1) Оборудование места и описание снаряда см. в § 11, п. 4, 6 (стр. 22—23) и в § 12, п. Г (стр. 28).

2) После начала метания, всякое касание земли за пределами круга самим участником или же снарядом считается за попытку.

3) В метании молота, как результат измеряется ближайший след, оставленный шаром, а не цепью, или проволокой.

Метание ручной гранаты

§ 41.

1) **Метание ручной гранаты** производится с разбега и из разных положений: а) на дальность, б) на дальность по коридору. и в) в цель.

2) Метание на дальность производится с разбега и по правилам метаний от планки.

3) При метании на дальность по коридору засчитываются только те броски, при которых граната упала в пределах коридора шириною в 10 *м*.

4) При метании в цель, результат оценивается по очкам, при этом за попадание в центр цели должно даваться максимальное количество очков.

5) При метании гранаты из положения лежа, участник не должен отрывать кисть одной из рук от земли и должен сразу после броска перейти в положение лежа на груди.

6) При метании с колена, метатель не должен отрывать колена от земли.

Толкание ядра

§ 42.

Толкание ядра производится одной рукой от плеча, причем ядро не должно заходить за плечо.

Многобория

Общие правила

§ 43.

1) Распределение очереди выполнения участниками упражнений, также как и составление забегов, производится путем жеребьевки.

2) Ни в одном из забегов не должно быть менее двух участников.

3) В исключение из общих правил, при розыгрыше многоборий, участник, нарушивший правила старта, после второго фальстарта устанавливается стартером на $^1/_{100}$ дистанции назад и совершенно снимается с соревнования после третьего нарушения правил.

4) В барьерном беге участник не отставляется, а исключается из соревнования после третьего фальстарта.

5) Для многоборца в барьерном беге упражнение считается выполненным в том случае, если участник свалил не более пяти барьеров из десяти, четырех из восьми и двух из пяти. Участник, нарушивший это правило из конкурса не выбывает, но получает за этот номер 0 очков.

6) В прыжках и метаниях разрешается по три попытки.

7) Результаты, показанные участником многобория в личных соревнованиях, во внимание не принимаются.

Примечание: Исключение может быть сделано только в том случае, когда соревнования по многоборию совмещаются с личными соревнованиями и только в том случае, если номер, входящий в многоборие, проводится в последовательности, требуемой порядком розыгрыша данного многобория.

8) Все многобория проводятся без отсеивания в тех или иных номерах слабейших участников, а места между участниками в отношении друг друга определяются согласно § 14 настоящих правил.

9) Победителем многобория считается участник, набравший наименьшее количество очков.

10) В случае невыполнения кем либо из участников одной из установленных норм, последний лишается права на место в многобории.

Протесты

§ 44.

Протесты подаются и рассматриваются на основании общих правил соревнований в СССР.

Высшие достижения

§ 45.

Высшие достижения по легкой атлетике в детских соревнованиях не регистрируются, но в каждой отдельной местности проводится учет достижений в детских соревнованиях и, по окончании сезона, сведения о десяти лучших результатах в каждом отдельном виде легкой атлетики по каждой возрастной группе представляются в вышестоящую инстанцию. Непредставление этих сведений влечет за собой недопущение организации к соревнованиям для нарушивших правило.

Участники соревнований

§ 46.

1) Детские соревнования по легкой атлетике устраиваются по возрастным и половым группам, перечисленным в § 2 настоящих правил.

2) Участники на открытых соревнованиях должны быть записаны той организацией, от которой они выступают.

3) При записи, составленной по особой форме следует сообщать письменно: а) наименование организации, от которой поступает запись, б) имя, фамилию и, в случае требования, так же и адрес участника, в) на какие номера в соревновании участник записывается и г) его последние лучшие достижения в том номере, в котором он выступает.

Примечание: Заявки на участие в соревновании, поданные не по форме, недействительны.

4) Участники обязаны заблаговременно, до начала соревнования, заявить о своем присутствии представителю своей организации, а тот в свою очередь доводит об этом до сведения судьи при участниках.

5) Участники должны сами следить за своевременным выходом на старт и быть в соответствующих костюмах и обязательно в форме своей организации с номерами, пришитыми на груди и на спине.

6) Цифры (номера) должны быть четки и иметь величину не меньше 15 *см*. Без номера или с неправильно прикрепленными номерами участники к соревнованию не допускаются.

7) Каждый участник должен соблюдать правила и распоряжения судей.

8) Лица, нарушившие правила или распоряжения судьи, подвергаются взысканию, налагаемому организацией, проводящей соревнование (СФК, бюро физкультуры СПС, отдел народного образования и т. п.).

9) О каждом наложении взыскания судья отмечает в протоколе соревнования.

10) Удаление с поля провинившегося в чем либо участника может быть проведено только главным судьей.

11) Участник, помешавший остальным во время выполнения упражнения, лишается права на участие в данном соревновании.

12) Во время нахождения внутри круга и на местах соревнований, участники не имеют права поощрять соревнующихся криком или замечаниями, сообщать время или вообще давать какие либо советы, касающиеся хода соревнований.

§ 47.

1) Каждая организация, принимающая участие в соревновании, может иметь своего представителя, который является посредником между судейской коллегией и участниками, пред-

ставляемой им, команды. Представитель заблаговременно доставляет участников на места соревнований, следит за поддержанием участниками дисциплины, за своевременным выходом их на старт и заботится о том, чтобы все они прошли не только первый, но и повторный врачебный контроль.

2) Представитель имеет право узнать все результаты соревнований до их опубликования и может заявлять протесты.

3) До начала соревнований, представитель сообщает судье при участниках состав прибывших участников своей организации.

4) Каждая команда, принимающая участие в соревновании, выбирает из своей среды старшего участника-капитана, который утверждается организацией, от которой данная команда выступает. Капитан является заместителем представителя и, в его отсутствии, пользуется всеми правами представителя.

VI. СУДЕЙСКАЯ КОЛЛЕГИЯ

Состав судейской коллегии

§ 48.

1) Соревнованием по легкой атлетике руководит судейская коллегия в составе: главного судьи, секретаря, стартера, судей на финише, хронометристов, судьи по прыжкам, судьи при метаниях, судей-измерителей, судьи по дистанции, судьи по ходьбе, судьи при участниках и коменданта площадки.

2) Все члены судейской коллегии назначаются за несколько дней до соревнования с тем, чтобы заблаговременно начать все подготовительные работы.

3) Все старшие судьи могут иметь технических помощников, назначаемых легко-атлетической судейской коллегией СФК, организации или ведомства, устраивающего соревнование.

Примечание: Старшим называется судья, самостоятельно проводящий какой либо вид программы; например: судья при прыжках, судья при метаниях, стартер, и т. п.

4) Правом решающего голоса в заседаниях судейской коллегии данного соревнования пользуется главный и старшие судьи.

Обязанности членов судейской коллегии

§ 49.

1) **Главный судья** руководит проведением соревнования, разрешает все возникшие во время соревнования вопросы и

недоразумения технического порядка, не предрешенные заранее, согласовывая их со старшими судьями. Только решением главного судьи может быть изменен порядок соревнования и забегов, объявляемых в программе.

2) Главный судья может исключить из соревнования участника за недостойное поведение или чем либо умышленно помешавшего другому участнику во время соревнования и допустить пострадавшего снова к участию.

3) Главный судья имеет право отменить или отложить на другой день любое соревнование, даже если оно началось, когда, по его мнению, соревнование не может быть продолжено или закончено удовлетворительным образом и с одинаковыми для всех участников шансами на успех. Если же начавшееся соревнование было отложено, оно должно быть возобновлено в новый срок при тех же участниках.

4) Главный судья всемерно содействует научно-контрольной комиссии в осуществление ею, поставленных перед ней заданий, по возможности, согласовывая с ней время проведения различного рода осмотров, испытаний и исследований.

§ 50.

1) **Стартер** устанавливает участников на старте и дает сигнал выстрелом или (лишь в крайнем случае) каким либо другим, заметным секундометристам, способом, предварительно удостоверившись в готовности судей на финише и хронометристов.

2) Стартер следит за правильностью старта, согласно § 20 настоящих правил.

3) Все недоразумения на старте решаются стартером окончательно.

§ 51.

1) **Судей на финише** должно быть шесть и более, из которых один старший. Судьи на финише располагаются, по возможности, на другой стороне от хронометристов и не ближе двух метров от внутреннего края дорожки, каждый определяя место того, или иного бегуна, по указанию старшего судьи на финише.

2) Судьи на финише ведут счет пройденных бегунами кругов, сообщая им о числе остающихся, а при барьерном беге ведут учет, поваленных каждым участником, барьеров.

3) Спорные вопросы судьи на финише решают большинством голосов. При равенстве голосов, голос старшего судьи дает перевес.

4) Постановление судей на финише окончательно.

§ 52.

1) Работой **хронометристов** руководит старший хронометрист, который распределяет обязанности между своими помощниками и окончательно определяет показания секундомеров. На его же обязанности лежит проверка секундомеров перед соревнованием.

2) Хронометристов, отмечающих время окончившего бег первым, должно быть трое.

Примечание: При приеме норм на значек „ГТО", время первого можно отметить одним секундомером. При средних и длинных дистанциях один хронометрист может принять всех бегущих, не останавливая секундомера.

3) В том случае, когда двое часов показывают одинаково, берется время общее этим двум часам. В случае, если все трое часов показывают различно, то считается время средних часов. При наличии двух часов считается худшее время.

4) При старте, время берется по дыму или огню пистолета. При финише, время отмечается в момент пересечения какой либо частью тела участника (кроме рук, ног и головы) линии финиша, т. е. вертикальной плоскости между двумя финишными столбами.

5) Хронометристы имеют право поставить стрелки секундомеров на „С" только с разрешения старшего хронометриста.

§ 53.

1) **Судья при прыжках** вызывает каждого участника к прыжку (при соревнованиях крупного масштаба эту функцию несет, специально выделяемый на отдельные номера программы, технический секретарь), следит и окончательно определяет правильность прыжка.

2) До начала прыжка в высоту и с шестом он объявляет секретарю, судьям-измерителям и участникам высоту, с которой будут начинаться прыжки, а также все последующие высоты.

§ 54.

Судья при метаниях. вызывает каждого участника к метанию, следит и окончательно устанавливает правильность метания.

§ 55.

1) **Судей-измерителей**, при прыжках и метаниях—нечетное число, они определяют место, до которого должно быть изме-

рено расстояние при прыжках в длину и метаниях и определяют результат,

2) При прыжках в высоту и с шестом они измеряют высоту прыжка.

§ 56.

Секретарь ведет протокол соревнования. При крупных соревнованиях главный секретарь имеет помощников, которые ведут запись результатов при отдельных номерах программы и вызывают участников к выполнению номера.

§ 57.

Судьи на дистанции следят за соблюдением участниками правил о том, чтобы те не мешали друг другу, и, при спринтерских дистанциях, не забегали на соседние дорожки. При эстафетном беге, они наблюдают за правильностью передачи и приема эстафеты, в соревнованиях в беге по пересеченной местности—контролируют правильность прохождения участниками маршрута.

§ 58.

Судья по ходьбе следит за правильностью ходьбы. Он может выбирать себе помощников и назначать им обязанности по своему усмотрению. Решения судьи по ходьбе окончательны.

§ 59.

Судья при участниках вызывает всех участников к старту. Перед началом каждого номера он сообщает стартеру, судьям и секретарю состав участников, готовых к соревнованию.

§ 60.

Комендант площадки, на которой проводится соревнование, выполняет все технические работы по снабжению площадки оборудованием и инвентарем, а также наблюдает за поддержанием порядка на площадке.

ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ В ГОРОДКИ

Утверждены НМК ВСФК

I. СУЩНОСТЬ ИГРЫ

Игра в городки заключается в соревновании двух команд, каждая из которых стремится меньшим числом ударов выбить все положения фигур, составленные из городков, и этим одержать победу. Выбивание городков производится командами поочередно, при помощи специальных палок — *бит*. На каждого игрока полагается два последовательных удара. Когда одна команда использует все, положенные ей, удары, начинает бить другая и так далее. Победительницей считается та команда, которая с меньшего количества ударов выбьет положенные фигуры при соблюдении ниже приведенных правил.

II. МЕСТО ДЛЯ ИГРЫ

§ 1. Городошное поле и его размеры

Поле для игры должно быть прямоугольной формы с плотной и ровной поверхностью, размером 25 × 14,5 *м*. Площадки размером не менее 9 × 4 *м* могут быть земляные, асфальтовые, цементные, ледяные и деревянные.

У. К.[1] 1. Искусственный грунт площадки и доски, окаймляющие ее, должны иметь плотную, гладкую, ровную поверхность и ни в коем случае не могут выступать над уровнем земли.

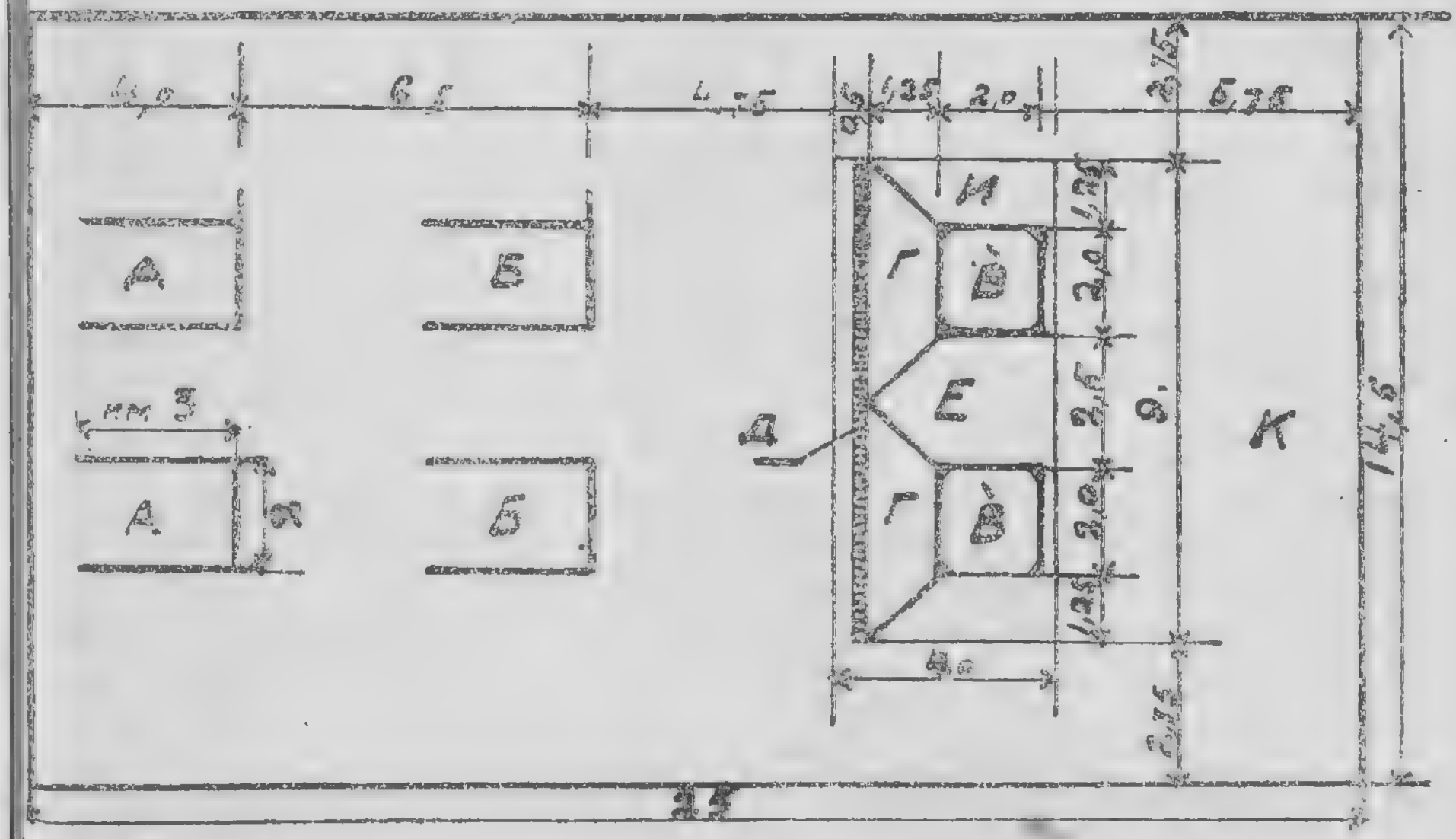
2. Грунт в конах и полуконах не может быть бетонный, асфальтовый и т. п., вместе с тем наличие рытвин, толстого слоя песку или скользящей поверхности не допускается. До исправления этих недостатков игра не разрешается.

3. Для задержания биты и во избежание несчастных

[1] У. К. — указания кружкам.

случаев необходимо сзади городов, но не ближе 5 *м* от них, сделать земляные валы, высотою не ниже 50 *см*, за которыми следует поставить забор или сетку высотою не ниже 3 *м*.

Рис. № 1. **ПЛАН ГОРОДОШНОГО ПОЛЯ**



Примечание к рис. № 1. А — коны, Б — полуконы. В — города Г — пригороды. Д — штрафная линия. Е — средние усы, И — крайние усы. К — вал. Размеры указаны в метрах.

4. По всей линии боковых сторон и задних линий, площадка должна быть ограждена канатом или решетчатым забором, высотой не ниже 1 *м*, при чем свободное пространство между ограждениями и площадкой не должно быть менее 4 *м*.

§ 2. Разметка площадки

На площадке чертятся два квадрата—„В′“ и „В′“ (см. рис. № 1 на стр. 49), размером 2 × 2 *м*, так называемые города. Передние линии, рядом стоящих, обоих городов должны находиться на одной прямой. Расстояние между городами должно быть не менее 1 *м*. На расстоянии 13 *м* от городов, точно против них, чертятся два прямоугольника 2 × 3 *м*.—„А“ и „А“ (см. рис. № 1) называемые *„конами“*. Таким же способом на расстоянии 6,5 *м* от городов делаются полуконы также размером 2 × 3 *м* — „Б“ и „Б“ (см. рис. № 1).

Примечание: Для женщин и подростков до 16 лет, расстояние от города до кона должно равняться 10 *м*, до полукона — 5 *м*. Играют без штрафной линии.

От передних углов каждого города до штрафной линии проводится продолжение диагонали — *усы*. Штрафная линия каждого города проводится параллельно лицевой линии города на расстоянии 1 *м* 25 *см* от нее — до пересечения с вышеописанными продолжениями диагоналей. Площадь, ограниченная штрафной линией города с отрезками продолжений диагоналей, — носит название пригорода (см. рис. № 1).

Задняя линия в коне и полуконе не проводится. Не допускается окаймление кона, а равно и полукона, деревянными планками, выступающими над уровнем земли. В каждом городе должны быть сделаны отметки средины города и средины линии.

Все линии, за исключением штрафной, должны быть ясно обозначены и находится в одной плоскости с площадкой.

Штрафная линия делается из сырого песку высотой в 1 *см* и шириной не менее 20 *см*.

Ширина линии (2—3 *см*) включена в размер площадки города. Ширина линии не включается в размеры кона и полукона.

У. С.[2] Судья не должен:

1) допускать игру, если состояние грунта кона или полукона представляет опасность для игроков. В случае дождя, судья делает перерыв или прекращает игру;

2) начинать игру, если штрафная линия неправильно обозначена;

3) допускать игру на неправильно устроенной или размеченной площадке.

Все линии красятся мелом, краской, синькой (на льду). Необходимо иметь планки для подсыпки и уравнения песка на штрафной линии.

III. ПРИНАДЛЕЖНОСТИ ДЛЯ ИГРЫ

§ 3. Городки

Городок — цилиндрический отрезок дерева, диаметром 4—6 *см* и длиной 20 *см*.

У. К. Городки для игры предоставляет обязательно кружок—хозяин поля. Необходимо иметь запасные городки.

[2] У. С. — указания судьям

У. С. Испорченный городок по определению судьи должен быть заменен другим.

§ 4. Биты

Бита — деревянная палка, сделанная из цельного дерева, произвольного веса и диаметра, длиной не более 1 *м*.

У. К. Обивка или обмотка бит допускается листовым металлом или проволокой на всем протяжении биты участками, не более 13 *см*, с промежутками не менее 5 *см* между ними.

Под оковкой или обмоткой не разрешается делать какие бы то ни было прокладки.

Если оковка развернулась — ее необходимо снять или поправить.

У. К. Каждый игрок имеет свои 2 биты и может, по желанию, менять их, один раз в течение всей игры, уведомив судью. Сменить биту можно так же в случае: 1) перелома биты, 2) расщепления ручки, 3) слета оковки.

У. С. 1. Команда может выступать, имея не менее трех пар бит.

2. Не разрешается игроку производить два удара подряд одной и той-же битой.

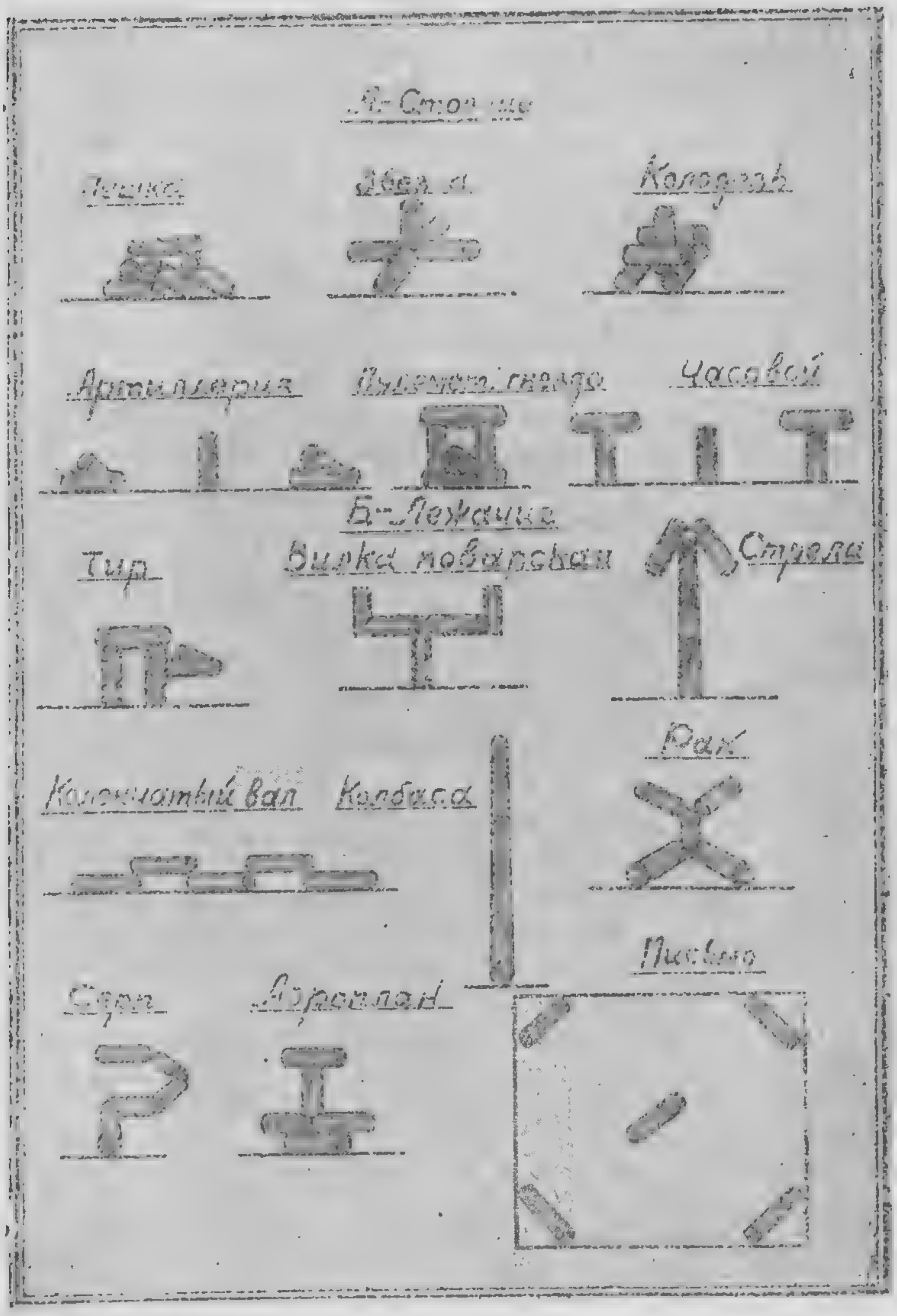
IV. ФИГУРЫ

§ 5. Перед началом игры, городки распределяются по 5 штук на команду. Из городков каждая команда ставит в своем городе, под наблюдением судьи, фигуры согласно прилагаемому рисунку (см. стр. 52) две или три в следующей последовательности, при 10 фигурах: 1) „пушка“, 2) „звезда“, 3) „колодезь“, 4) „артиллерия“, 5) „пулеметное гнездо“, 6) „колбаса“, 7) „рак“, 8) „серп“, 9) „аэроплан“, 10) „закрытое письмо“.

При 15 фигурах соблюдается следующая последовательность: 1) „пушка“, 2) „звезда“, 3) „колодезь“, 4) „артиллерия“, 5) „пулеметное гнездо“, 6) „часовой“, 7) „тир“, 8) „вилка“, 9) „стрела“, 10) „коленчатый вал“, 11) „колбаса“, 12) „рак“, 13) „серп“, 14) „аэроплан“, 15) „закрытое письмо“.

У. С. **„Закрытое письмо“** 1. Городок („марка“) лежит в центре города по одной из диагоналей, остальные четыре городка кладутся по углам города, так, чтобы своими диаметрами они касались наружной линии города.

Рис. № 2. ФИГУРЫ


А-Стоячие
Артиллерия
Часовой
Б-Лежачие
Тир
Вилка поварская
Стрела
Коленчатый вал
Колбаса
Рак
Письмо

2. Направление „марки“ в „письме“ может быть изменено, с уведомлением об этом судьи лишь для игроков, играющих левой рукой.

§ 6. Фигуры, кроме „закрытого письма“, должны строиться на середине лицевой линии, так, чтобы передняя часть их касалась наружного края передней черты города, не выдаваясь за край лицевой линии, за исключением фигур, имеющих определенное место. Городки должны вплотную прилегать друг к другу.

§ 7. **О пропущенной фигуре.** Если пропущенная фигура обнаружится до „письма“, то таковая устанавливается в порядке последовательности. если же обнаружится в момент выбивания „письма“, или после такового, то игра переигрывается в порядке конфликта.

V. ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

§ 8. **Длительность игры.** Встреча состоит из 2 и 3 партий (очередей) одинаковых фигур.

Каждая партия состоит из 10 или 15, перечисленных выше, фигур.

У. С. 1. Если одна команда выигрывает две партии подряд, то встреча считается законченной.

2. Если команда имеет один выигрыш и одну ничью, то играется третья — решительная партия.

3. Если обе партии сыграны в ничью, то дается третья — решительная партия.

§ 9. **Выборы забоя.** Перед началом игры судья определяет жребием, какой команде принадлежит право первого удара (забоя). Забой производится обязательно в правый город.

§ 10. **Перемена сторон.** После окончания первой партии, команды меняются городами.

§ 11. **Решительная игра.** Судья вновь бросает жребий для выбора забоя. Партия делится на две части по 5 или 7 фигур, причем стоячие и лежащие фигуры ставятся поочередно в следующем порядке:

1. **При 10 фигурах:** „пушка“, „колбаса“, „звезда“, „рак“, „колодезь“, „серп“, „артиллерия“, „аэроплан“, „пулеметное гнездо“, „закрытое письмо“.

2. **При 15 фигурах:** „пушка“, „вилка“, „звезда“, „стрела“, „колодезь“, „коленчатый вал“, „артиллерия“, „колбаса“,

„пулеметное гнездо“, „рак“, „часовой“, „серп“, „тир“, „аэроплан“, „закрытое письмо“.

Когда одна из команд выбьет пять или семь фигур, а другая сравнивает количество выпущенных бит, команды меняются городами.

У С Городки, оставшиеся от очередной фигуры не добитыми, располагаются в прежнем положении в другом городе, куда переходит забой. В этом случае не допускается переноска городков в другой город, так как здесь возможна неточная расстановка оставшихся городков.

Примеры для 10 фигур

1. Правый город в 5 фигур бросил 10 бит, левый же город в 5 фигур — 8 бит. Таким образом оставшиеся 2 биты у последнего игрока переходят в правый город, где он их и использует, после чего забой начинается с первого номера, командой, перешедшей в правый город.

2. Правый город в 5 фигур бросил 6 бит, при чем левый город 6 битами выбивает только 3 фигуры, оставшиеся 4 биты команды, бившей в левый город, переносятся в правый город, где и используются в порядке очереди в забое, после чего добивает свой неоконченный забой команда, перешедшая в левый город. В дальнейшем игра продолжается с первого номера команды, перешедшей в правый город.

Встреча при 15 фигурах проводится по вышеуказанным примерам, но обмен городами производится после седьмой фигуры („артиллерия“).

Обмен городами в решительной игре после 5 или 7 фигур обязателен.

§ 12. Перерыв. Перед началом решительной, третьей партии делается обязательно пятиминутный перерыв.

VI. ИГРОКИ

§ 13. Команда должна выступать в форме своего кружка. Игрокам необходимо иметь порядковые номера,

Каждая команда состоит из 5 игроков, но команда имеет право начинать игру и в составе не менее 4 человек. В последнем случае команда никакими преимуществами в недостающих двух битах в процессе игры не пользуется.

Если команда в процессе игры остается в составе менее 4 игроков—игра прекращается.

Игрок, выбывший из игры после ее начала вследствие несчастного случая, установленного врачом, или в случае отсутствия врача—судьей, может быть заменен другим игроком. Общее количество замененных игроков не должно превышать 1 человека для каждой команды.

Недостающий, опоздавший игрок может вступить в игру в любое время, с разрешения судьи, сообщив секретарю свою фамилию. Он полезуется правом играть в порядке очереди наравне с остальными игроками.

У. С. 1) Вновь вступивший игрок во всех случаях бьет в своей команде последним.

2) После выбора забоя, замена игроков в командах не допускается.

Игрок, выходящий с поля, должен спросить на это разрешение судьи. Игрок, покинувший поле без разрешения судьи или удаленный с поля за грубость и недостойное поведение, не может быть допущен обратно к игре.

У. К. Игрок, удаленный судьей или капитаном с поля, другим игроком заменен быть не может.

Если игрок получил повреждение во время игры, то его выводят за пределы поля и игра продолжается, как только пострадавшему будет оказана помощь.

§ 14. Игроки имеют право передавать свои биты друг другу лишь в тех случаях, когда у игрока бита пришла в негодность (см. § 4 — У. К.) и нечем ее заменить.

У. С. Судья может в любое время проверить количество бит и их исправность.

§ 15. Капитаны. Каждая команда имеет, выбранного из своей среды, капитана—игрока, знающего хорошо правила игры, отвечающего за поведение команды и являющегося ее представителем. Во время игры капитан должен иметь отличительный знак в виде повязки.

Капитан обязан сообщить секретарю до начала игры фамилии, имена и отчества игроков своей команды в порядке забоя,

Капитан подписывает протокол соревнования и только он имеет право сношения с судьей по всем вопросам игры, при чем его запросы должны носить вежливый характер.

У. К. Капитан имеет право удалить игроков своей команды за умышленное нарушение правил или за недисциплинированность с доведением об этом до сведения судьи.

VII. ИГРА

§ 16. Количество бит. Каждый игрок имеет по 2 биты и делает 2 броска подряд в каждом забое. Игроки бросают каждую биту по свистку или знаку судьи в порядке записи, сделанной в протоколе.

§ 17. Начало игры. Игра начинается с кона игроком № 1 согласно записи, сделанной в протоколе.

Как только будет выбит хотя бы один городок—остальные добиваются с полукона.

Фигура „закрытое письмо“ должна выбиваться вся с кона при чем сначала должна быть выбита „марка“ отдельно. Если „марка“ при ударе будет только сдвинута с места, или выбита с одним или несколькими городками, или только заденет один из городков, то „марка“ и городки ставятся на прежнее место, а пробитая бита считается потерянной.

§ 18. Выбитым городок считается только тогда, когда он полностью перелетел или перекатился через одну из линий, ограничивающих город, исключая случая, когда, перейдя через лицевую линию, он останется в пригороде.

Городок, попавший на штрафную линию, или остановившийся около нее, должен быть положен судьей в пригороде. При ударе с кона на 40 *см* (длина 2-х городков), а при ударе с полукона на 20 *см* (длина одного городка) от штрафной линии к лицевой линии города, в обоих случаях городок кладется в пригород под тем же углом к лицевой линии, под каким он находится на штрафной линии или около нее. Городок, полностью вышедший из пределов города и вкатившийся обратно, а также вышедший за штрафную линию по направлению полукона. на расстоянии 20 *см*, считается выбитым.

У. С. Городок, вращающийся в черте города, не считается выбитым. Судья не объявляет результата удара, пока вращающийся городок не примет неподвижного положения.

Пока судья не даст своего заключения, городки не должны убираться. Бита, оставшаяся после броска в городе или перед ним, убирается оттуда по распоряжению судьи.

Если фигура или городки разваляться раньше, чем бита пролетит или коснется площади города, то они устанавливаются в прежнем положении и удар производится заново, т. е. бита возвращается игроку.

§ 19. Когда команда, имевшая забой, перебросает все положенные ей биты, то начинает бросать другая команда, потом бьет снова первая команда—и так продолжается до тех пор, пока одна из команд не выбьет полностью всех фигур данной очереди.

§ 20. Неправильные удары. Удар считается неправильным в следующих случаях:

1) Если игрок произведет его раньше свистка или знака судьи.

У. К. Применение знака допускается исключительно для глухонемых.

2) Если бита при ударе коснется земли до штрафной линии или заденет штрафную линию.

3) Если игрок при ударе с кона или полукона коснется черты или земли за линиями какой либо частью тела раньше чем бита коснется земли или города.

4) Если удар произведен не в порядке очереди.

5) Если удар произведен чужой битой, т. е. игрок сменил биту, не предупредив об этом судью.

Во всех случаях городки возвращаются обратно в город и ставятся в прежнем положении, а удар считается потерянным.

У. С. 1. Если судья не может восстановить прежнее положение городков, находившихся в городе и не имеет согласия обоих капитанов, то он кладет городки вдоль города, начиная от середины лицевой линии, по направлению к центру города один за другим, на расстоянии длины одного города („разрезанная колбаса)", т. е. на 20 *см.*

2. Если большинство городков находилось в пригороде, тогда судья кладет их поперек на лицевой линии города также на расстоянии одного городка друг от друга.

VIII. РЕЗУЛЬТАТЫ ИГРЫ

§ 21. Партия считается выигранной, когда одна из команд с меньшего количества бит выбьет все фигуры данной очереди.

Если все фигуры раньше выбьет начинавшая игру команда „А", то команда „Б" получает „отбой", т. е. столько бит, сколько бросила их в последнем забое команда „А".

Примеры:

1. Команда „Б“ выбивает последней битой последний городок последней фигуры—игра окончилась вничью.

2. Команда „Б“ выбивает последний городок фигуры и у нее остались неиспользованные удары—команда „Б“ выиграла.

3. Команда „Б“ перебросила все свои биты, но не выбила всех положенных фигур или городков—команда „Б“ проиграла.

У. С. При встрече команды „А“ в составе 5 человек, а команды „Б“ в составе 4 человек, следует придерживаться следующего положения:

1) Если команда „А“ (5 человек) закончила „письмо“ с 10 бит, а команда „Б“ (4 человека), отбиваясь, закончила в 8 бит., то партию надо считать выигранной командой „Б“, с преимуществом в 2 биты.

2) Если команда „А“ закончила „письмо“ в 8 бит, а команда „Б“, отбиваясь, также закончила с 8 бит, то партию следует считать оконченной вничью.

3) Если команда „Б“, затратив на „письмо“ 8 бит, не закончила партию, т. е. остались недобитые городки, а команда „А“ закончила „письмо“ с 10 бит, то партию нужно считать выигранной командой „А“.

Встреча считается выигранной командой, в пользу которой судья отметил выигрыш двух партий. Выигрыш двух партий подряд освобождает от третьей. Если хотя бы одна из двух первых партий окончилась вничью, то играется третья партия.

У. С. 1. Если команда первую партию выиграла, вторую свела вничью, а третью проиграла, то следует считать, что игра закончилась вничью.

2. При общей оценке встречи в расчет принимается только результат выигрыша, а не преимущество исчисляемое в битах, городках и фигурах, т. е. выигрыш дает 1 очко, ничья—$^1/_2$ очка и проигрыш—0 очков.

IX. ДОЛЖНОСТНЫЕ ЛИЦА

§ 22. Судья. В каждой календарной или товарищеской игре должен быть судья, следящий за правильностью проведения игры и являющийся главным распорядителем на поле по вопрасам игры. Он единолично разрешает все спорные вопросы, возникшие в процессе игры и его решения—окончательны. Судья имеет право прекратить игру из-за наступления темноты,

дождя, вмешательства зрителей, или при иных обстоятельствах, мешающих нормальному проведению соревнования.

Судья должен явиться на игру не позднее как за 10 минут до ее начала. Все поступки по отношению судей, совершенные вне игры, должны рассматриваться, как совершенные на поле.

У. С. Без особой необходимости не следует совершенно прекращать игры. Если игра прервана из-за несчастного случая или дождя, судья может продолжать игру. Судья не должен допускать игры, если состояние грунта или площадки не соотетствует требованиям, предъявляемым к ним. Судья не должен менять своего решения после того, как игра возобновилась. Во время игры судье рекомендуется находиться с левой стороны, откуда хорошо определять штрафной удар на штрафной линии.

Судья должен избегать споров и пререканий с игроками, представителями кружков или зрителями.

Систематическое умышленное нарушение правил надо рассматривать как нетоварищеское отношение. Судья имеет право сделать замечание игроку за нетоварищеское отношение; при повторном поступке, судья может удалить игрока с поля. Судья имеет право удалить игрока и без предварительного предупреждения при умышленных и грубых проступках. О всех взысканиях (замечания, предупреждения, удаления) судья обязательно записывает в протокол игры, точно отмечая факты, повлекшие за собой взыскание.

Курение во время игры ни в коем случае не допускается.

§ 23. Перед началом игры, судья должен убедиться в правильности разметки площадки. Рекомендуется просмотреть оковку бит и городки. Начальный свисток дается только после того, как команда, производящая забой, будет готова. Судья не должен допускать игру при температуре летом выше +37° Ц, зимой ниже—20°Ц.

У. К. Игрок имеет право расписываться в протоколе только в присутствии судьи и по его разрешению. Без разрешения судьи никто, кроме игроков и должностных лиц, не должен находиться на площадке во время игры.

В помещениях кружков рекомендуется вывешивать плакаты, разъясняющие роль судьи и призывающие безоговорочно подчиняться его решениям. Опротестовывать решения судьи следует

лишь в случаях, когда можно восстановить факт нарушения правил без свидетельских показаний. Никакие протесты на решения судьи на поле не принимаются. В случае подачи протеста на решение судьи, следует обязательно ставить об этом в известность судью. Сноситься с судьей по всем вопросам игры имеют право только капитаны.

Судья отмечает в протоколе игры: место соревнования, дату и время начала игры, наименование участвующих организаций, температуру, состояние грунта, номер и дату своей повестки, свою фамилию и инициалы. Если судья по выбору—он также обязан заполнить все эти графы без исключения. Заверив правильность протокола своей подписью, судья лично вручает его представителю того кружка, который выиграл партию.

Если партия окончилась вничью, протокол сдается хозяину поля.

У.К Кружок должен иметь запас бланков протоколов и химический карандаш. Кружок обязан представить судье, если потребуется, рулетку или другой измерительный прибор, часы и свисток.

Кружок должен оградить судью от хулиганских выходок и оскорблений со стороны зрителей.

§ 24. Секретарь и судьи на линии

В помощь судье участвующие в игре кружки выделяют одного товарища для ведения протокола и по одному для наблюдения за конами, из среды членов судейской коллегии, или, в крайнем случае, из среды игроков, хорошо знакомых с правилами. Секретарь и судьи на линии являются помощниками судьи. Перед игрой секретарь записывает в протоколе составы команд, очередность игроков и порядок фигур — очереди. В продолжении игры секретарь ведет технический отчет, отмечая результаты броска. В случае расхождения своих записей, он немедленно обращается к судье, который решает вопрос, выслушав объяснения секретаря. В случае невозможности выяснения вопроса, судья решает вопрос по своему усмотрению.

Судьи на линии, наблюдающие за конами, немедленно сообщают судье все факты нарушения правил. Если следящий за ударами опоздал сказать о нарушении правил до момента попадания биты в город, и городки из города были выбиты, то фигуры и городки ни в коем случае не восстанавливаются, а считаются выбитыми правильно.

§ 25. Судьи на линии и секретарь находятся в подчинении у главного судьи, и все нарушения ими правил игры должны рассматриваться судьей наравне с игроками.

У. С. Судья может устранить секретаря или судью на линии, мешающих судейству, что заносится в протокол. В этом случае кружок должен выделить нового товарища. Помощникам судьи воспрещается вмешиваться в игру, делать замечания игрокам и высказывать мнения по поводу хода игры.

У. К. Заполнение протокола и ведение технического отчета рекомендуется поручить товарищу, хорошо знакомому с порядком заполнения его.

Технический секретарь и судьи на линии, выделенные организациями, считаются официальными лицами. Все поступки по отношению к ним должны рассматриваться как поступки по отношению к судье.

Обязанности представителей при проведении календарей

Календарь проводится на основании положения о розыгрыше, выработанного организацией, проводящей его. Для связи с организацией, проводящей календарь, кружки-участники выделяют представителей.

Представитель обязан:

1) регулярно посещать собрания организаций, проводящих календарь, быть в курсе всех их постановлений и решений, помня, что за упущения представителя нередко несет наказание весь кружок;

2) подавать заявки, списки игроков и их карточки по надлежащей форме, в обусловленный срок, в организацию, проводящую календарь; карточки должны быть правильно и ясно заполнены;

3) представитель должен добиться в коллективе товарищеской спайки; он должен оповещать игроков о дне соревнования;

4) озаботиться в день соревнования, чтобы площадка была приготовлена и размечена согласно правил, чтобы для судьи были предоставлены, в случае его требования, рулетка, часы и свисток; в помещении должна быть аптечка;

5) совместно с администрацией озаботиться о поддержании порядка во время соревнования и об ограждении судьи от хулиганских выходок неорганизованных зрителей.

Представитель подписывает протокол игры и отвечает перед своей организацией за неоформление последнего, а также и за подставных игроков. Представитель сдает протоколы игры в установленный 24-х часовой срок. Протесты на неправильно сыгранные игры подаются представителем в установленный 48-ми часовой срок в соответствующие организации (секцию игр или коллегию судей).

Представитель не имеет права, как бы то ни было, вмешиваться в начавшуюся игру, делать замечания или указания игрокам или судье и выходить на площадку во время игры.

Назначая представителей, организация должна тщательно взвесить, сможет ли товарищ выполнить обязанности по представительству, помня, что только разумный и лишенный местного патриотизма представитель сумеет принести пользу развитию советской физкультуры.

4

КРАТКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ПРОВЕДЕНИЮ СОРЕВНОВАНИЙ, ОБУЧЕНИЯ И ТРЕНИРОВОК СРЕДИ ДЕТСКИХ ФУТБОЛЬНЫХ КОМАНД

1. Мальчики от 12 до 17 лет (включительно) делятся на две возрастные категории: младшая—12—14 лет и старшая—15—16 лет. Правила для обоих возрастов одни и те же, за исключением продолжительности игры. Для младшей категории продолжительность игры — 40 минут, для старшей — 60 минут.

2. Возраст 17 лет ВСФК считает переходным. В зависимости от физического развития юноша в 17 лет, по заключению врача, может быть допущен в категорию взрослых, без допуска к игре в детских командах.

3. К игре в футбол допускаются лишь мальчики, обладающие нормальным физическим развитием. К игре не допускаются мальчики, не занимающиеся повышением своего общего физического развития. Особенное внимание руководитель должен обратить на физические упражнения, развивающие и укрепляющие плечевой пояс.

4. Организация, при которой создаются футбольные детские команды, предоставляет все необходимые условия (площадку, инвентарь, оборудование и проч.) для работы этих команд.

Для обучения и тренировки мальчиков, футбольные секции физкультурных коллективов, в порядке помощи, выделяют из числа игроков старших команд руководителя-инструктора, обладающего педагогическим подходом в работе с детьми.

5. Руководитель-инструктор ведет постоянную работу с командами мальчиков под непосредственным наблюдением выделившей его футбольной секции.

6. До начала обучения, тренировок и соревнований, а в дальнейшем не реже 1 раза в два месяца, все мальчики должны быть пропущены через тщательный врачебный осмотр у врача специалиста-физкультурника.

7. Инструктор отвечает за подготовленность каждого мальчика-футболиста к соревнованиям. Если инструктор считает

тренированность мальчика недостаточной, он не имеет права допускать его к соревнованиям, независимо от разрешения врача.

ПРАВИЛА ИГРЫ В ФУТБОЛ ДЛЯ ДЕТЕЙ

§ 1. Поле и его размеры

Поле для игры в футбол представляет собой прямоугольник, длиной 90 метров и шириной 50 метров.

У. С.[1]) Судья не должен допускать игры, если состояние грунта поля представляет опасность для игроков.

У. О.[2]) Поверхность поля должна быть ровной и, по возможности, травяной.

Следует обращать внимание на то, чтобы было оставлено место для разбега при ударе с угла.

§ 2. Как размечается поле

Поле должно быть полностью окаймлено линиями. Короткие линии называются лицевыми, длинные — боковыми.

Лицевые и боковые линии должны образовывать прямые углы.

В вершине каждого угла необходимо воткнут флаг, древко которого должно быть не ниже 1 *м* 50 *см* и не должно быть заострено. Из вершины каждого угла радиусом в 1 *м* до пересечения с боковой и лицевой линиями очерчивается дуга. Из образовавшегося сектора производится удар с угла. Середины боковых линий соединяются прямой линией, называемой „средней".

Середина „средней линии" представляет собой центр поля и должна быть ясно отмечена. Из центра поля описывается круг радиусом 9 *м*. Лицевые линии должны проходит вдоль ворот. Все линии, находящиеся на поле, должны быть шириной от 5 до 10 *см*, находится в одной плоскости с поверхностью поля и не могут обозначаться желобками. Всякая линия, отмечающая ту или другую площадку, входит в размер этой площадки.

У. С. Судья не должен допускать игры на неразмеченном поле.

Судья не должен допускать на поле более 4 флагов.

---

[1]) У. С. — указания судьям

[2]) У. О. — указания организациям. Они являются текстом правил и обязательны для исполнения.

Судья не должен допускать, чтобы угловые флаги снимались или отгибались при производстве удара с угла.

У. О. Разметка поля должна производиться яркой, отличной от цвета грунта поля, краской, предпочтительно белой, или опилками, известью, мелом, песком, но ни в коем случае не деревянными рейками или камнями. Все посторонние предметы должны быть удалены от лицевых линий не менее, чем на 4 метра и от боковых — не меньше, чем на 2 *м*.

§ 3. Ворота

На лицевых линиях в равных расстояниях от углов ставятся ворота, состоящие из двух стоек, перпендикулярно воткнутых в лицевые линии на расстоянии 7 *м* 32 *см* одна от другой и перекладины, имеющейся на стойках на расстоянии 2 *м* 44 *см* от земли. Стойки и перекладина должны быть из дерева и иметь прямоугольное сечение (ширину и толщину — 12 *см*). Часть лицевой линии, проходящая вдоль ворот, называется „линией ворот".

У. О. Ворота должны быть окрашены в светлую краску и снабжены веревочной сеткой, укрепленной на земле в расстоянии не менее 1,5 *м* от лицевой линии. Устройство задних стоек, параллельных передним, для поддержания сетки — воспрещается.

§ 4. Площадь ворот

На расстоянии 5 *м* 50 *см* от стоек ворот, перпендикулярно лицевой линии, проводятся две линии длиной в 5 *м*. 50 *см* Концы этих линий соединяются прямой, параллельной лицевой линии. Образовавшийся таким образом прямоугольник называется „площадью ворот".

§ 5. Штрафная площадь

Таким же образом, но в расстоянии 16 *м* 50 *см* от стоек ворот, проводятся две другие линии, длиной 16 *м* 50 *см*, концы которых соединяются прямой, образуя прямоугольник, называемый „штрафной площадью". В штрафной площади, на расстоянии 11 *м* от середины ворот, делается отметка, откуда производится одиннадцатиметровый удар.

§ 6. Мяч

Мяч должен быть шарообразной формы и иметь в обхвате перед началом игры от 60 до 65 *см*. Вес мяча перед началом игры — от 325 до 350 грамм. Наружная оболочка мяча делается из кожи.

У. С. Перед началом игры судья должен убедиться, соответствует ли мяч правилам.

У. О. Мяч представляется кружком-хозяином поля. Кроме того должен иметься запасный, готовый для игры мяч.

§ 7. Обувь игроков

Обувь игроков не должна иметь никаких выдающихся металлических частей, хотя бы обтянутых кожей, причем головки гвоздей на подошвах и щитках должны быть вбиты в одну плоскость с кожей. Шипы на подошвах должны быть из кожи, круглые или плоские, иметь в диаметре не менее 1,25 *см* и быть не выше 2,25 *см*, не будучи заостренными. Полосы на подошве должны занимать поперек всю ширину подошвы и быть не уже и не выше 1,25 *см*. Употреблять для изготовления шипов или полос твердую гуттаперчу или металл воспрещается. Разрешается употреблять мягкую резину и устраивать полукруглые шипы под носком. Каждый игрок, обувь которого не соответствует правилам, удаляется с поля для замены обуви.

У. С. Судья имеет право перед началом игры осмотреть обувь игроков. Судья должен удалить с поля игры, для замены обуви, игрока, у которого она по ходу игры оказалась не соответствующей правилам.

У. О. Игроки должны следить, чтобы обувь соответствовала правилам, помня, что, за недостатки в обуви, они могут быть удалены с поля. Не следует забывать, что шипы снашиваются и гвозди вылезают.

§ 8. Игроки

В игре участвуют две команды по 11 человек каждая. При начале игры каждая команда должна состоять не менее чем из 10 человек, причем если, после начала игры, команда остается в составе меньше 10 человек, игра прекращается. Игрок, выбывший из игры, после ее начала, вследствие несчастного случая,

установленного врачом или судьей, может быть заменен другим игроком. Общее количество замененных игроков не должно превышать 3 человек.

Недостающий игрок может вступить в игру в любое время, когда мяч вышел из игры или игра была прервана, уведомив об этом судью лично. Игрок, выходящий из игры, должен спросить на это разрешение у судьи. Игрок, удаленный с поля в виде наказания, другим игроком заменен быть не может.

У. С. Судья может отказать игроку в разрешении покинуть поле, если он убежден, что это не вызывается необходимостью.

Игрок, самовольно покинувший поле, вновь к игре не допускается.

У. О. В случае явного повреждения игрока, последний может покинуть поле без разрешения судьи. Игрокам следует помнить, что, при вступлении в игру, они обязаны уведомить судью, а для выхода из игры просить его разрешения.

§ 9. Выбор ворот

Перед началом игры судья производит жеребьевку для выбора ворот или права на начальный удар.

У. С. Судье рекомендуется заметить, какая команда сделала первый начальный удар.

§ 10. Продолжительность игры

Официальная игра для возраста 12—14 лет продолжается 40 минут, а для 15—17 лет — 60 минут.

У. С. Если игра почему либо была прервана, то судья прибавляет время, которое было потеряно во время перерыва. Добавление времени происходит в той половине игры, в которой был допущен перерыв. Нормальный выход мяча из игры, согласно правилам, помещенным ниже, не считается перерывом игры. Перерыв игры может быть допущен вследствие несчастного случая, порчи мяча, вмешательства в игру зрителей и во всех случаях, когда необходимо устранить временное препятствие, мешающее нормальному ходу игры. Если судья прибавляет время, потерянное во время перерыва — желательно, чтобы он предупреждал об этом капитанов команд.

В кружках должны иметься верные часы для судьи. Добавочного времени сверх 40 или 60 минут не дается. Если игра кончилась в ничью, то она обязательно прекращается и переносится на другой день.

§ 11. Отдых, перерыв и перемена сторон

Время игры делится на две половины, между которыми устанавливается перерыв в 10 минут и команды меняются сторонами.

§ 12. Начальный удар

Игра начинается ударом по мячу, неподвижно лежащему в центре поля, по направлению к лицевой черте противника. Противники не имеют права подходить к мячу ближе, чем на 9 *м*, пока не сделан первый удар и до момента первого удара ни один игрок не должен переходить среднюю линию по направлению к воротам противника. Игрок, производящий начальный удар, не имеет права вторично касаться мяча, прежде чем его не коснется другой игрок. Мяч считается в игре, как только он сделал первый оборот, т. е. прокатился или пролетел расстояние не менее 65 *см* (длина окружности мяча). Мяч, прошедший в ворота непосредственно от начального удара, не засчитывается. Если начальный удар сделан не соответственно с этим правилом, он повторяется. Каждый раз, когда был взят город (когда судья засчитал мяч прошедшим в ворота), проигравшая команда производит начальный удар согласно этому правилу.

У. С. Судья начинает счет времени с момента производства первого правильного начального удара в каждой половине игры. Необходимо помнить, что, при нарушении этого правила, противникам не дается свободного удара. В случае умышленного нарушения этого правила, провинившемуся делается предупреждение, а в случае повторения он удаляется с поля.

У. О. Многие игроки вбегают в круг или переходят среднюю черту сразу после того, как был дан свисток. Это неправильно, так как игра начинается с удара по мячу, а не по свистку судьи.

§ 13. Как берется город (ворота)

Город считается взятым, если весь мяч целиком прошел через линию ворот между стойками и под перекладиной, не будучи

взброшен, ударен, тронут или внесен руками нападающей команды. Игра считается выигранной той командой, в пользу которой судьей отмечается наибольшее количество забитых мячей.

У. С. Судья ни в коем случае не должен признавать мяч прошедшим в ворота, если он в этом твердо не уверен. Запрещение вбрасывать мяч распространяется на тот случай, когда мяч вбрасывается руками с боковой линии прямо в ворота. Возможно, что мяч будет находиться большею своей частью за линией ворот, но это еще не значит, что он прошел в ворота. Случается, что вратарь, выбивая мяч рукой, размахнувшись, уже пропустил мяч за линию ворот. Если судья отчетливо видел, что весь мяч был за линией, он должен засчитать мяч вбитым, тоже самое должно случиться, если вратарь поймал мяч, находясь настолько глубоко в воротах, что весь мяч находился за линией ворот. Так как судья никогда не должен судить в пользу провинившихся, то он должен засчитать город взятым в том случае, когда мяч прошел в ворота сразу после того, как его тронул рукой или грубо сыграл один из защищавшихся. Назначение штрафного удара было бы здесь на пользу защищающихся. Судья должен быть очень осторожен в таких случаях, и, если он твердо убежден в том, что его свисток на грубую игру или игру рукой заставил защищающихся прекратить защиту, он не должен считать мяч забитым. Лишь в том случае, когда свисток, по мнению судьи, не мог повлиять на защиту и мяч, несмотря на грубую игру, или игру рукой, а также и попытку отбить его, вошел в ворота, нужно засчитать мяч забитым. Судья должен быть особо внимателен при схватках у ворот. Решение судьи в отношении зачета вбитого мяча безаппеляционно.

У. О. Линия ворот должна быть ясно обозначена, а перекладина ворот крепко укреплена.

§ 14. Мяч выходит из игры

Мяч выходит из игры, если он целиком пересек лицевую или боковую линию на земле или в воздухе.

Мяч остается в игре, если он отскочит обратно в поле от стоек, или перекладины ворот, или от древка флага, а также, если он коснется судьи или судей на чертах, когда они находятся в пределах поля.

У. С. Если мяч перелетел линию, но из-за ветра вернулся в поле, он считается вышедшим из игры. Если мяч коснулся судьи или судей на линиях, он считается в игре, хотя бы без этого касания он должен был выйти за пределы поля. Если мяч попадает в судью или судей на линиях, находящихся в пределах поля, а потом за линию, он считается выведенным из игры тем игроком, который его ударил последним.

У. О. Мяч, прошедший от судьи в ворота, засчитывается.

§ 15. Вбрасывание мяча

Если мяч выходит из игры, пересекая боковую линию, игрок команды, противоположной той, которая вывела его из игры, вводит мяч в игру, вбрасывая его руками в поле с того места, где мяч пересек боковую линию. Игрок, вбрасывающий мяч должен стоять обеими ногами на земле за боковой линией лицом к полю игры и должен выкинуть мяч обеими руками из-за головы. Мяч может выкидываться в любом направлении и считается в игре, лишь только он отделится от рук, бросающего мяч, игрока и пересечет боковую линию в воздухе. От такого броска, прошедшего непосредственно в ворота, город не может быть взят; выкидывающий мяч не имеет права вторично касаться мяча, прежде чего его не коснулся другой игрок. За нарушение этого правила право на вбрасывание переходит к команде противника.

У. С. Судья не должен давать свисток перед вкидыванием мяча, но ему надо следить, чтобы вкидывание производилось правильно. Неправильности заключаются в следующем: игрок при вкидывании не касается земли за боковой линией какой либо частью обеих ног, игрок кидает мяч не из-за головы, игрок кидает мяч одной рукой, а другой только поддерживает, игрок не кидает, а только выпускает мяч из рук, игрок не стоит лицом к полю. Судьи на линиях должны находиться все время как можно ближе к линии мяча, не входя в поле игры. Они должны указывать место, с которого следует кидать мяч.

У. О. Игроки не должны дожидаться свистка судьи, чтобы бросить мяч.

§ 16. Удар от ворот

Если мяч выходит из игры, пересекая лицевую линию от удара игрока нападающей команды, он вводится в игру одним из игроков защищающей команды „ударом от ворот", производящимся нижеследующим образом: мяч кидается к площади ворот, в той ее половине, которая ближе к месту выхода мяча из игры; игрок производит удар по мячу по свистку судьи в любом направлении и не имеет права вторично касаться мяча, прежде чем его не коснется другой игрок. Город, взятый непосредственно от „удара от ворот", не засчитывается. Игроки противной команды не могут приближаться к мячу ближе чем на 9 *м*, пока не будет произведен удар. Мяч входит в игру, когда он сделает полный оборот, т. е. пролетит или пройдет по земле расстояние, равное его окружности, т. е. около 65 *см*.

У. С. Судья дает свисток, когда можно производить удар; если удар произведен до свистка, он возобновляется. Судья должен следить, чтобы удар производился из соответствующей половины площади ворот.

У. О. Игроки противоположной команды не должны становиться ближе чем на 9 *м*.

§ 17. Удар с угла

Если мяч выходит из игры, пересекая лицевую линию от удара игрока защищающейся команды, то он вводится в игру одним из игроков нападающей команды „ударом с угла", или „угловым ударом", производящимся нижеследующим образом: мяч кладется в какую либо точку внутри сектора около, ближнего к месту выхода мяча из игры, углового флага, игрок производит удар по мячу после свистка судьи в любом направлении и не имеет права вторично касаться мяча, прежде чем его не коснется другой игрок. Мяч, забитый непосредственно от „удара с угла" засчитывается. Противники производящего удар не могут приближаться к мячу ближе чем на 9 *м*, пока не будет сделан удар Мяч входит в игру, когда он сделает полный оборот, т. е. пролетит или пройдет по земле расстояние, равное длине его окружности, т. е. около 65 *см*.

У. С. Судья дает свисток когда можно производить угловой удар; если удар был сделан до свистка, он возобновляется. Судья следит за тем, чтобы угловой удар производился из

пределов углового сектора и чтобы угловой флаг не отгибался, не снимался и не перемещался.

У. О. Противники производящего удар не могут стоять ближе чем на 9 *м* к мячу. Угловые дуги должны быть ясно отмечены.

§ 18. Спорный удар

Если игра почему либо была прервана, причем мяч не вышел из игры за боковую или лицевую линию, мяч вводится в игру судьей, производящим „спорный удар“ нижеследующим образом: судья, взяв мяч на вытянутые на уровне плеч руки, опускает его на землю в той точке поля, где мяч находился, когда игра была прервана. Мяч входит в игру, как только он коснулся земли, причем если мяч вышел за предлы поля, прежде чем его коснулся один из игроков, удар должен быть повторен. Игроки не имеют права касаться мяча, пока он не ударится о землю. Спорный удар производится независимо от места нахождения мяча в момент перерыва игры.

У. С. Если игра почему либо была прервана и для возобновления ее не полагается свободного, штрафного, одиннадцатиметрового, углового, начального удара или удара от ворот — мяч вводится в игру указанным способом. Судья может не давать свистка для спорного удара. Он предупреждает об этом игроков.

§ 19. „Вне игры“

Вся́кий игрок, находящийся на чужой половине поля и впереди мяча в то время, когда удар по мячу делается игроком его команды, и не имеющий между собой и чужой лицевой линией двух противников, считается „вне игры“ и не имеет права касаться мяча, мешать противнику и вообще каким либо образом вмешиваться в игру.

Нарушения правила нет, если игрок находится в положении „вне игры“, но не принимает в ней никакого участия, и правило нарушается только тогда, когда он каким либо образом вмешивается в игру. Игрок не считается в положении „вне игры“ при угло́вом ударе, ударе от ворот, при вкидывании мяча в поле из-за боковой линии. Игрок не может быть в положении „вне игры“, если он находится за мячом или на одной линии с ним, если последний удар по мячу был сделан противником и если игрок находится на своей половине поля. Правило „вне игры“ дей-

ствительно при всех свободных, штрафных и одиннадцатиметровых ударах.

У. С. Судья не имеет права давать свисток и останавливать игру только за то, что игрок находится в положении „вне игры“. Судья должен обращать внимание не на то положение, которое занимает игрок, когда он получает мяч, а на то, в каком он находился, когда ему был передан мяч. Судья должен помнить, что все игроки той команды, игрок которой тронул мяч, могут быть „вне игры“, если они находятся впереди линии мяча в момент удара по нему, и не могут быть „вне игры“, если они находятся позади или на одной линии с мячом. Следовательно: 1) игрок всегда будет „вне игры“, если он находится впереди линии мяча в момент удара по мячу другого игрока его команды, если только он не имеет перед собой двух противников, находящихся ближе него к своей лицевой линии, 2) игрок не считается „вне игры“, если при тех же обстоятельствах он имеет перед собой двух противников, находящихся ближе к лицевой линии, чем он, 3) игрок не считается „вне игры“, если мяч коснулся противника или игрока его команды, находящегося ближе к лицевой линии противника, чем он.

Если игрок во время удара своего партнера стоял правильно и после удара выбежал вперед и принял мяч, не имея перед собой двух игроков, это не ошибка, но если игрок во время удара своего партнера находился в положении „вне игры“ и, отойдя назад, чтобы взять мяч, очутился перед двумя противниками, следует дать свисток, хотя бы во время свистка игрок не был в положении „вне игры“. Особое внимание на это правило надо обращать при ударе с угла. После первого удара из углового сектора ни один игрок не может быть „вне игры“, но, если мяч упал несколько дальше от ворот и его ударил один из нападающих—целый ряд игроков, стоящих около ворот, может оказаться „вне игры“. Игрок, находящийся на линии мяча, или позади ее, никогда не может быть „вне игры“. Если игрок находится „вне игры“, но передаваемый ему мяч задевает чужого игрока, давать свисток не следует. Игрок, находящийся „вне игры“ наказывается не только тогда, когда он касается мяча, но когда он чем либо мешает своим противникам. При всех свободных, штрафных, одиннадцатиметровых ударах, правило „вне игры“ действительно. Игрока, который находится „вне игры“, не разрешается толкать, ударять и т. д. Игрок, выбежавший по

инерции за пределы поля, может оказаться „вне игры“, если он чем либо будет мешать противнику: например, игрок, влетевший в сетку ворот и оставшийся там, может помешать вратарю. Никогда не следует давать свисток, если положение игрока „вне игры“ не оказывает влияния на ход игры, Если игрок находился „вне игры“ в момент удара другого игрока его команды, и в момент получения им мяча противники отбежали к своей лицевой линии и количество их между первым игроком и лицевой линией не меньше двух, надо давать свисток.

У. О. Игрок считается „вне игры“ не в тот момент, когда он ударяет мяч, а в тот момент, когда до него ударил мяч игрок его команды. Если удар произведен противником, или при передаче мяч коснулся противника — игрок не может быть „вне игры“. Когда удар произведен игроком своей команды, игрок не может быть „вне игры“ в следующих случаях: 1) если он находится позади, или на одной линии с мячом, 2) если находится на своей половине поля, 3) если перед ним имеется двое противников. Игрок не может сам ввести себя в игру и может оказаться в игре после того, как он был „вне игры“, только если: 1) мяч ударил противник или мяч коснулся противника, 2) мяч ударил свой игрок, находящийся ближе к воротам противника чем он, 3) между ним и лицевой линией противника по дальнейшему ходу игры оказалось два игрока—противника.

§ 20. Грубая игра

Запрещается ударять игрока руками или ногами, делать игроку подножки и стремиться свалить противника, применяя ноги, руки, нагибаясь перед ним или за ним. Запрещается прыгать на игрока и вообще применять приемы, которые могут нанести физический вред игроку. Разрешается мешать противнику, пересекая ему дорогу, когда он бежит к мячу, можно бегать взад и вперед перед ним, заслонять ему дорогу, не применяя при этом рук.

У. С. Судья должен в корне пресекать попытки грубой игры, не останавливаясь ни перед какими мерами воздействия. Наказываются только умышленные нарушения правила.

У. О. Кружки несут ответственность за своих игроков, а потому следует не допускать грубых игроков к игре, помня, что грубость одного может повести к поражению всей команды.

§ 21. Игра руками

За исключением вратаря, когда он находится в пределах своей штафной площади, никто не может умышленно касаться мяча руками, пока мяч находится в игре.

У. С. Наказывается только умышленное касание мяча руками; если мяч случайно попал в руки это не ошибка.

У. О. Необходимо помнить, что судья наказывает только умышленное прикосновение руками. Определение умысла— право судьи.

§ 22. Толчки

Противника разрешается толкать только тогда, когда он находится в непосредственной близости от мяча, причом толчки не должны быть грубы и опасны. Запрещается толкать противника руками и вообще мешать противнику играть при помощи какой либо части руки, отведенной от туловища. Запрещается толкать противника в спину, если только он умышленно не мешает игроку, при чем если игрок поворачивается лицом к своим воротам, зная, что на него нападают, считается, что он мешает противнику.

У. С. Толкать можно только грудью и плечом, при чем рука должна быть прижата к туловищу. Наказывать следует за умышленное нарушение правила.

У. О. Нападение ни в каких случаях не должно быть грубым. Игрок не должен и не может оправдывать свою грубость тем, что он шел на мяч.

§ 23. Права вратаря

Вратарь в пределах своей штрафной площади может пользоваться (играть) руками, но не имеет права делать с мячом в руках. или подбрасывая его в воздух, больше четырех шагов.

У. С. При пятом шаге вратаря с мячом в руках судья должен свистеть.

§ 24. Нападение на вратаря

На вратаря нельзя нападать, если он овладел мячом (держит мяч). Можно лишь мешать вратарю свободно выбивать мяч, не делая при этом прикосновений к вратарю.

У. С. К нападению на вратаря следует относиться особенно внимательно, так как у него почти нет никакой возможности к защите.

У. О. Чтобы не подвергаться нападению, вратарь должен как можно скорее отделываться от мяча.

§ 25. Замена вратаря

Вратарь может быть заменен во время игры другим игроком, но об этом должно быть предварительно заявлено судье. Если же вратарь был сменен без уведомления судьи и новый вратарь взял мяч в руки, считается умышленная игра руками.

У. С. Судья должен заметить, кто стоял вратарем в начале игры.

У. О. Не забывайте предупредить судью о замене вратаря. У вратаря должна быть отличительная форма.

§ 26. Свободный удар

В случае нарушения правил § § 16, 17, 18, 19, 23, 26, 27 и 28 судья присуждает противникам провинившихся „свободный удар“, производящийся нижеследующим образом: мяч кладется в ту точку поля, где произошло нарушение правил, противники команды, производящей свободный удар, не имеют права приближаться к мячу ближе чем на 9 *м* до тех пор, пока удар не будет сделан, при чем, если свободный удар дается ближе 9 *м* от лицевой линии, игроки защищающейся команды могут стоять на своей лицевой линии или на линии ворот. Мяч считается в игре только тогда, когда он сделает полный оборот, или пролетит расстояние, равное длине своей окружности. Игрок производит удар по мячу после свистка судьи в любом направлении и не имеет права вторично касаться мяча, прежде чем его не коснется другой игрок. Мяч прошедший в ворота непосредственно со свободного удара, не засчитывается. Свободный удар дается независимо от места нарушения правил, при чем таковое определяется и указывается судьей.

У. С. Судья может дать свободный удар во всех случаях, когда поведение игрока покажется ему опасным или способным сделаться опасным, но недостаточно неправильным для принятия более строгих мер, при чем, при назначении свобод-

ного удара за опасную игру, судья делает указание провинившемуся игроку. Судья не должен давать свободный удар, если это дает преимущество провинившейся команде. Судья дает свисток для производства удара.

У. О. Удар производится по свистку судьи.

§ 27. Штрафной удар

В случае нарушения правил § § 20, 21, 22 и 24 вне пределов собственной штрафной площади, судья присуждает противникам провинившегося „штрафной удар“ с того места, где произошло нарушение правил. Расположение игроков, вхождение мяча в игру, права бьющего штрафной удар и сигнал судьи аналогичны с свободным ударом. Мяч, прошедший в ворота непосредственно со штрафного удара, засчитывается. Штрафной удар может быть дан только тогда, когда мяч находился в игре, и если нарушение правил произошло вне пределов собственной штрафной площади; место нарушения правил определяется и указывается судьей.

У. С. Штрафным ударом наказывается только умышленное нарушение правил. Судья не должен давать штрафной удар, если это дает выгоду провинившейся команде. Судья дает свисток для производства удара.

У. О. Штрафной удар производится по свистку судьи.

§ 28. Одиннадцатиметровый удар

В случае нарушения правил § § 20, 21, 22 и 25 в пределах собственной штафной площади, судья присуждает противникам провинившегося одиннадцатиметровый удар, производящийся с отмеченного для такого удара места, с соблюдением следующих условий: все игроки, за исключением бьющего одиннадцатиметровый удар и вратаря, принимающего удар, должны находиться вне пределов штрафной площадки, причем вратарь не должен выходить в поле перед линией ворот. Мяч должен ударяться вперед, причем он входит в игру, как только по нему был сделан удар и от такого удара мяч, прошедший непосредственно в ворота, засчитывается. Производящий одиннадцатиметровый удар не имеет права вторично касаться мяча, прежде чем его не коснулся другой игрок. Время игры должно быть продлено для производ-

ства одиннадцатиметрового удара, при чем, если игра была продолжена для производства одиннадцатиметрового удара, ворота считаются взятыми, хотя бы мяч был задет вратарем, но прошел в ворота. Если при одиннадцатиметровом ударе мяч прошел в ворота, его следует засчитать, если даже защищающаяся команда допустила при этом какое либо нарушение правил. При неправильном выполнении одиннадцатиметрового удара он повторяется, но повторение не должно приносить никаких выгод провинившейся команде. Одиннадцатиметровый удар может быть нанесен только тогда, когда мяч находится в игре.

У. С. Если игрок, нарушает правило по отношению к игроку, находящемуся „вне игры", одиннадцатиметровый удар должен быть дан. Одиннадцатиметровый удар дается только в случае безусловного умышленного нарушения правила.

Одиннадцатиметровый удар не освобождает провинившегося от наложения других наказаний. Если при одиннадцатиметровом ударе нарушила правило нападющая команда, и мяч был забит—удар повторяется; если мяч не был забит—удар считается состоявшимся, если же нарушила правило защищающаяся команда и мяч был забит—удар считается состоявшимся, если мяч не был забит—удар повторяется.

§ 29. Судья

В каждой игре должен быть судья, который следит за исполнением правил и разрешает все спорные вопросы. Его решения о всех связанных с игрой фактах окончательны в отношении результата. Судья следит за временем и составляет отчет об игре. В случае нетоварищеского поведения какого нибудь из игроков, судья делает провинившемуся предупреждение, а в случае повторения, а также в случае грубого поведения и вовсе без предупреждения, имеет право удалить виновного с поля, о чем он должен заявить надлежащему органу. Удаленный до перерыва игрок может быть допущен к игре лишь со второй половины игры. Судья может прекратить игру по своему усмотрению: в случае наступления темноты, опасного поведения игроков, вмешательства зрителей и во всех случаях, когда судья видит, что здоровое физическое соревнование—игра утрачивает свое значение. Судья может продолжать игру, если она была прервана вследствие несчастного случая, или по какой либо другой причине. Во всех случаях, когда игра была прекращена,

или на игроков были наложены какие либо наказания, судья доносит надлежащему органу, делая о происшедшем надпись в протоколе игры.

Судья должен учитывать время, потерянное. как случайно, так и вследствие несчастного случая. Если какой нибудь игрок получит повреждение во время игры, игра перерывается и он должен быть немедленно вынесен за боковую или лицевую линию, после чего игра должна возобновиться. Мяч считается в игре до тех пор, пока судья не дает свистка. Судья не может переменить своего решения после того как игра возобновилась. Решению судьи подлежат также нарушения правил, произзеденные во время перерыва игры или тогда, когда мяч находится вне игры.

Систематическое умышленное нарушение правил игры считается нетоварищеским поведением в смысле этого правила.

Судья должен следить за тем, чтобы свободные и штрафные удары—вбрасывание меча, удары от ворот и с угла, начальный удар и одиннадцатиметровый удар,—производились правильно. Всякие поступки по отношению к судье, совершенные вне поля, рассматриваются как совершенные на поле. Грубые и невежливые выражения по адресу судьи считаются грубым поведением в смысле этого правила.

У. С. Судья решает все вопросы во время игры, судьи на чертах помогают ему в этом, но всецело подчинены ему. В отношении грубой игры судье предоставлены все полномочия. Когда судья найдет, что поведение какого либо игрока только еще может сделаться опасным, он уже имеет право остановить игру и дать свободный удар, делая при этом провинившемуся игроку предупреждение; если игрок вторично будет замечен в том же, он может быть удален с поля. То же делается и в случае неспортивной игры; в случае же грубого поведения по отношению к игрокам, публике или судье, предварительного предупреждения не требуется. О каждом наложении взыскания судья доводит до сведения соответствующего органа.

Судья должен избегать: 1) споров и раздоров с игроками, представителями кружков или другими окружающими лицами на поле; 2) споров и раздоров с ними или представителями печати, вне поля; 3) касаться рукой игрока, на которого налагается взыскание или делать по его адресу какие либо жесты.

Судья должен перед началом игры и во время перерыва сверить свои часы с часами судей на чертах. Рекомендуется записывать число забитых мячей и время начала игры.

У. О. Протестовать против решения судьи можно только тогда, когда можно восстановить известный факт без свидетелей. Так, например, нельзя протестовать, если судья признал мяч забитым в то время, когда было положение „вне игры“, но можно протестовать если судья засчитал мяч забитым непосредственно со свободного удара. В каждом кружке должен иметься запасный свисток с сильным и резким звуком.

Игрокам запрещается вести какие либо разговоры с судьей на поле. Капитан команды может передать судье ту или иную просьбу, а так же осведомиться о причинах решения судьи, отнюдь не вступая с ним в пререкания и не выказывая знаков одобрения или неудовольствия.

Игроки должны помнить, что оскорбление судьи рассматривается как позорнейший проступок. Игроки должны всегда становиться на защиту судьи. Игроки не должны прекращать игру до тех пор, пока судья не даст свистка.

§ 30. Судьи на линиях.

В каждой игре должно быть четверо судей на линиях. Они не могут выносить самостоятельно решений и подчиняются судье Они обязаны следить, когда мяч вышел из игры, какой команде надо дать право на выбрасывание мача из-за боковой линии или удар с угла, а также помогать судье вести игру в соответствии с правилами и следить за временем игры. В случае излишнего вмешательства в игру и неподобающего образа действий судьи на линии, судья имеет право удалить его с поля и назначить ему заместителя; об этом судья должен донести надлежащему органу.

Судьи на линиях могут указывать судье на грубое поведение игроков и вообще помогать судье вести игру, имея право обращать внимание судьи на те нарушения правил, которых судья не мог видеть.

У. С. Судья на линии должен отчетливо поднимать флаг как только мяч вышел на линию, указывать место, с которого мяч вводится в игру и называть команду, которая имеет право вбросить мяч из-за боковой линии или ударить от

ворот, или с угла. Судья на линии должен обращать внимание судьи на грубую игру и нетоварищеское поведение игроков, а также высказывать свое мнение по запросу судьи о случаях, которые покажутся судье спорными.

У. О. В кружке должны иметься флаги для судей на линиях.

Игроки должны обращать внимание на свисток судьи, а не на флаг судьи на линии, помня, что судья может принять иное решение чем то, которое предлагает судья на линии.

5

З. П. Фирсов.

ПРАВИЛА УСТРОЙСТВА И ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ ПО ПЛАВАНИЮ

Плавание — один из самых молодых видов спорта. Наибольшее распространение спортивное плавание получило только за последние годы в связи с включением его в комплекс норм ГТО I и II ступени, как одно из трудных и ведущих испытаний. Исключая Ленинграда и Москвы, где плавание стоит на высоком уровне вплотную подходящем к уровню европейских буржуазных стран — наша провинция, в том числе и Ленинградская область—в отношении развития плавательного спорта ничем не может похвастаться. Объясняется это отсутствием надлежащей базы для развертывания работы по плаванию (водных станций, бассейнов), где можно бы было проводить учебную и тренировочную работу. Специфические условия нашей области, где летний сезон в лучшем случае длится $1^1/_2$ — 2 месяца, еще более усугубляют это положение, но все же, теперь, когда мы имеем комплекс норм ГТО, в число которых включены и плавательные нормы — развитие плавания у нас в области должно итти наравне с другими видами спорта.

Для этого, в первую очередь, необходимо развернуть сеть, хотя бы примитивно сооруженных, водных станций. Первые шаги в этом направлении уже сделали Череповец, Новгород, Луга, Свирьстрой, создав у себя водные базы. Очередь за другими районами.

Всякому соревнованию по плаванию должна предшествовать учебно-тренировочная работа, которая возможна только на специально приготовленном месте.

Для учебной работы (для неумеющих плавать)—лучше строить ящики с закрытым покатым дном, глубиной от 90 *см* в одном конце и до 1½ *м* и больше—в другом, различной длины и ширины.

Тренировочную работу с уже умеющими плавать и соревно-

вания можно проводить только на точно промеренной дистанции между двумя, специально сооруженными и неподвижно укрепленными, плотами, на глубоком месте воды (от 1½ метров и глубже).

Такое, подготовленное для соревнований, место мы будем называть бассейном и правила в отношении его сооружения следующие:

Бассейн должен быть **ограничен с четырех сторон.**

1) **Со старта** он ограничивается — плотом длиною не менее 5 *м*, со стартовым мостиком или отдельными стартовыми колонками.

Высота мостика или колонок над поверхностью воды может быть от 0,3 до 1,5 *м*. Нормальная желательная высота равна 1 *м*.

Поверхность мостика или колонок должна быть горизонтальна или с уклоном к бассейну в 20°.

Ширина моста должна равняться 0,5 *м*.

Поверхность колонки (площадка для пловца) делается квадратной, 1,5 *м* каждая сторона.

Вдоль всей длины стартового плота необходимо опустить поворотный щит.

2) **С противоположной старту стороны** бассейн ограничивается поворотным щитом (на сваях или на плоту).

Длина каждого из поворотных щитов должна равняться ширине бассейна.

Поворотный щит опускается отвесно в воду на глубину не менее одного метра и возвышается над поверхностью воды не менее чем на 0,3 *м*.

Стартовый мостик и поворотные щиты должны быть совершенно ровны, гладки, без щелей и не скользкие, в надводной части выкрашены в белый цвет с зеленой полоской на уровне воды.

3) **С боковых сторон** бассейн ограничивается во всю длину плотами, жердями или веревками с поплавками на них.

Часть бассейна, предоставляемая при соревновании каждому участнику, называется дорожкой.

Только при наличии такого „бассейна“, который возможно соорудить на любом водном пространстве, причем весь стройматериал для него будет заключаться в одних только бревнах— можно проводить официальные соревнования. Исключение составляют соревнования на открытых водных пространствах (река,

озеро), где дистанция преимущественно длинная и может быть определена между какими либо обозначительными пунктами (от моста до моста и т. п)., но здесь уже рекорды не фиксируются и соревнования имеют исключительно местное значение.

Виды соревнований по плаванию

Соревнования по плаванью бывают: внутрикружковые (внутришкольные по линии спортшкол), межкружковые—между командами пловцов отдельных колхозов, совхозов или МТС, между командами трудовых школ, ФЗУ, техникумов, вузов, между командами отдельных союзов, общегородские, районные, межрайонные и т. д.

Каждый СФК к началу сезона должен иметь утвержденный календарь соревнований, по которому известно: место, день, программа, вид соревнования и т. д.

Календарь соревнований необходимо широко пропагандировать, оповещая о нем в районной газете, через радио и другими способами.

Разновидности плавания

Соревнования могут проводиться по следующим разновидностям плавания:

а) по плаванию стилем на груди („а-ля-брасс“);
б) плаванию на спине;
в) плаванию на боку;
г) плаванию вольным стилем;
д) плаванию в одежде, с гранатой и винтовкой;
е) по скольжению (пленджинг);
ж) по нырянию в длину и глубину;
з) по эстафетному плаванию.

Программы соревнований

В условиях Ленинградской области, где плавательный спорт только зарождается, программы соревнований лучше всего составлять из самых легких номеров и дистанций, например, из входящих в комплекс ГТО I и II ступени.

Рекомендуем следующие дистанции, по которым регистрируются высшие достижения:

Мужчины:

1) На груди—„брасс“—25, 50, 100, 200, 400 *м*.

Эстафета 4 × 100 *м*.

2) На спине — 25, 50, 100, 200 *м*.
3) На боку — 50, 100, 300 *м*.
4) Вольный стиль — 25, 50, 100, 200, 400, 1000, 1500, 3000 *м*.
Эстафеты: 4 × 100 *м*; 10 × 50 *м* и 4 × 200 *м*.
Женщины:
1) На груди — „брасс"—25, 50, 100, 200, 400 *м*.
Эстафеты: 4 × 100 *м* и 10 × 50 *м*.
2) На спине — 25, 50, 100, 200 *м*.
3) На боку — 50, 100, 200 *м*.
4) Вольный стиль — 25, 50, 100, 200, 400, 800, 1000 *м*.
Эстафеты: 4 × 100 *м*; 10 × 50 *м*.

Комбинированная эстафета: 100 *м* на груди, плюс 100 *м* на боку, плюс 100 *м* на спине плюс 100 *м* вольным стилем.

Ныряние: на скорость при максимальном расстоянии 50 *м*.

Пленджинг: расстояние, пройденное с толчка без единого плавательного движения в течение 1 минуты.

Военизированное плавание: 25, 50 и 100 *м* с гранатой, в одежде и с винтовкой.

Военизированные эстафеты „ГТО": — 50 *м* в одежде, 50 — с винтовкой, 50 — с гранатой и 100 *м* вольным стилем.

Для подростков, в возрасте от 12 — 14 лет, можно устраивать соревнования различными стилями на дистанции 25 *м*, от 14 — 16 лет до 50 *м* и от 16 — 18 лет (юноши) и от 16 — 17 лет (девушки) — 100 *м*.

Количество номеров в каждую программу соревнований необходимо ставить в строгом соответствии с участниками, на которых данное соревнование расчитывается. На каждое соревнование, входящее в общерайонный (городской) календарь, нужно заготовить специальное положение, в котором указывается: программа, день, время и место соревнований, нормы участников, условия приема (проезд, питание, ночлег), срок подачи заявки, состав судейской коллегии и т. д.

Судейская коллегия

После утверждения календаря и положения о данном соревновании, необходимо выбрать коллегию судей, по поводу которой имеются следующие правила:

1. Для подготовки и проведения соревнований по плаванию для судейства и для разрешения спорных вопросов, касающихся

порядка проведения соревнований, органом, устраивающим данные соревнования, назначается коллегия судей по плаванию.

2. Коллегия судей организуется в следующем составе: главный судья, заместитель главного судьи и секретарь, стартер, судьи по стилям (по дистанции), судьи на поворотах, судьи на финише, главный секундометрист.

3. Коллегия судей составляется из членов коллегии судей по плаванию местного СФК и членов, выделенных организациями, в количестве, указанном в предварительной программе, и только из числа членов коллегии судей по плаванию местного СФК.

4. Правом решающего голоса пользуются главный судья, его заместитель, стартер, судьи по стилям, судьи на поворотах, судьи на финише и главный секундометрист.

Представители организаций в судейской коллегии пользуются правом совещательного голоса.

5. Член коллегии судей по плаванию не может участвовать в соревнованиях по плаванию.

При судейской коллегии создается технический аппарат: секундометристы, счетчики пройденных дистанций, помощники секретаря и т. д.

Перед проведением соревнований судейская коллегия собирается для распределения обязанностей и разбора порядка соревнований, а после соревнований, на специальном заседании разбирает прошедшие соревнования, вынося те или иные решения и утверждая результаты, показанные участниками заплывов.

Накануне соревнований главный судья и секретарь соревнований вместе с представителями команд разбирают поданные заявки (см. ниже) и составляют порядок номеров и состав заплывов.

Списки заплывов нужно накануне же выяснить для того, чтобы пловец знал когда он участвует в соревновании. Важно, чтобы соревнования всегда начинались в точно установленное время.

Заявки

Каждая организация, желающая принять участие в соревнованиях, подает в судейскую коллегию заявку, где указывается:

1) название и адрес организации, подающей заявку;

2) фамилии и имена официальных представителей и членов коллегии судей от данной организации;

3) количество участников с подразделением их по полу и разновидности плавания.

Всякая заявка должна быть подписана врачом, без чего она не должна приниматься судейской коллегией.

Участники

1. К участию в соревнованиях допускаются члены организаций, культивирующих плавание, достигшие к первому числу месяца начала соревнований: мужчины — 18 лет, женщины — 17 лет, сдавшие установленные нормы, прошедшие перед началом соревнований медицинское освидетельствование и допущенные к ним врачебным контролем.

2. Все участники должны состоять членами той организации, от которой они участвуют в соревнованиях.

3. В течение данного сезона, как правило, можно участвовать в соревнованиях только от одной организации.

4. Участник может выступать в течение одного дня лишь в количестве дистанций (заплывах), предусмотренном врачебным контролем, с соответствующими промежутками (отдыхами) между ними.

Участник может быть снят с соревнования по решению, специально обслуживающего соревнование, врача. Всякие заявления в судейскую коллегию участник может передавать только через своего представителя.

Представитель

Организация, участвующая во всякого рода соревнованиях (кроме закрытых), должна назначать своего официального представителя, который представляет как организацию, так и всех участников, командированных данной организацией на соревнование. Представитель должен быть сведущ в вопросах плавания и техники проведения соревнований.

Представитель является посредником между судейской коллегией и участниками, представляемой им, команды. В коллегии судей он пользуется правом совещательного голоса.

Представитель заблаговременно доставляет участников на место соревнований, следит за своевременным выходом их на старт, заботится о том, чтобы все они прошли врачебный контроль.

Представитель имеет право узнавать все результаты соревнований до их утверждения, а также заявлять протесты.

Представители не могут быть одновременно участниками соревнования или членами коллегии судей, проводящей соревнование по плаванию.

Порядок соревнований

Имея программу соревнований, порядок номеров и состав заплывов — судья вызывает участников на очередной заплыв. В каждом заплыве число участников не должно превышать 6 человек. Распределение участников данного заплыва по дорожкам решается жеребьевкой.

Полуфинальные и финальные заплывы не проводятся, а каждый заплыв составляется по силам участников (заплыв новичков, заплыв сильнейших и т. д.).

Перед стартом объявляются фамилии участников и организации, от которых они выступают. Секретарь судейской коллегии заносит в протокол фамилии участников очередного заплыва и № дорожки, по которой плывет каждый участник. Форма протокола приводится ниже (см. стр. 90).

Старт и финиш

1. Старт производится посредством прыжка со стартового мостика или непосредственно с „воды“ (плавание с гранатой, с винтовкой или при специально оговариваемых положением условиях). При старте с воды участники до стартового сигнала лезут в воду, держась одной рукой за линию старта (мостик, край плота).

2. Стартовая команда разделяется на две: подготовительную и исполнительную.

После заявления главного секундометриста (без опроса со стороны стартера) — „секундомеры готовы“ стартер дает подготовительную команду „на старт“, по которой участники заплыва занимают свои места на мостике или входят в воду, если старт дается „с воды“.

Убедившись, что все участники заняли свои места, стартер поднимает к верху револьвер или флаг и подает в два приема исполнительную команду возгласом „внимание“ и через $1^1/_2$ секуды „марш“.

Слово „марш“ сильно акцентируется (выделяется) и сопровождается взмахом сверху вниз флага или заменяется выстрелом.

3. После команды „на старт“ участник поднятием руки может дать знак стартеру о том, что он не готов, в этом случае заплыв приостанавливается, и, после того как участник будет готов, снова подается команда „на старт“.

После команды „внимание“ никакие заявления не принимаются.

4. Старт считается взятым правильно, если момент отделения ног участника от стартового мостика или поворотного щита совпадает с командой „марш“ или выстрелом.

5. При сорванном (преждевременно, неправильно взятом) старте (фальстарте) одним или несколькими участниками—старт повторяется.

6. Участник, сорвавший старт три раза, снимается с этого номера программы.

При неправильно взятом третий раз одним лицом старте, если остальные участники взяли старт правильно, заплыв не прерывается и участнику сообщают об этом на дистанции при первой же возможности.

7. Участники, достигшие финиша, должны дотронуться до поворотного щита одной рукой, а при плавании на груди („брассом“)—двумя.

Прохождение дистанции

1. Стояние и ходьба по дну во время прохождения дистанции допускается.

2. При соревнованиях (в том числе и на большие дистанции) хвататься за предметы, могущие служить опорой (плоты, шлюпки спасательные приборы, дорожки и проч.), не допускается.

3. При поворотах участники должны одной, а при плавании на груди одновременно двумя руками дотрагиваться до поворотного щита.

Оценка результатов

Учет результатов соревнований производится на основании показанного времени с момента команды „марш“ до момента достижения участниками финиша. Время отмечается секундомером.

Время первого достигшего финиша отмечается тремя секундомерами.

Если из трех секундомеров два показывают одинаковое время, то зачитывается это время.

Если все три секундомера показывают разное время, то берется показание среднего секундомера.

При наличии двух секундомеров берется худшее время.

Для учета результатов, показанных в различных районах области—каждый СФК в конце сезона должен направить в плавбригаду ЛОСФК лучшие достижения района (города) по каждому стилю и дистанции.

В качестве приложения приводится таблица Ленинградских и Всесоюзных рекордов по плаванию на 1 июня 1934 года.

Протокол соревнований

В течение всего хода соревнований секретарем судейской коллегии ведется протокол, согласно следующей формы, заготовляемой заранее:

ПРОТОКОЛ № ... СОРЕВНОВАНИЯ ПО ПЛАВНИЮ

. . . . . .
(названия соревнования)

„ . . . . . 193 г. Место соревнования . . . . . .
. . . . . (название: реки, пруда, озера, моря и т. д.) . . . . . .
. . . . . .
. . . . . .
. . . . . .
Пол . . . . . .
Дистанция: . . . . . метров. . . . . .
Разновидность плавания . . . . . .
. . . . . .
. . . . . .

Организация	Фамилия, имя и отчество	№ заплыва	№ стартов. дорожки	Показания секундомеров			Занятое место		Утвержден. результат	Примечание
				1	2	3	В заплыве	Общее		

Главный судья

Секретарь

Приложение.

Ленинградские и всесоюзные достижения по плаванию на 1/VI 1934 г.

	Ленинградские рекорды			Рекорды СССР			
	Фамилия	Время	Год	Фамилия	Время	Город	Год
МУЖЧИНЫ:							
Кроль 50 м. . .	Шумин	27,3	1934	Шумин	27,0	Ленинград	1934
„ 100 „ . . .	Шумин	1 : 02,1	1934	Шумин	1 : 00,8	„	1934
„ 200 „ . . .	Китаев	2 : 21,8	1934	Китаев	2 : 21,3	„	1934
„ 400 „ . . .	Китаев	5 : 11,6	1934	Китаев	5 : 11,6	„	1934
„ 1000 „ . . .	Шумин	14 : 29,0	1933	Борисов	14 : 06,8	Москва	1933
„ 1500 „ . . .	Китаев	22 : 09,8	1932	Китаев	22 : 09,8	Ленинград	1932
Брасс 100 „ . . .	Остен-Сакен	1 : 17,2	1931	Остен-Сакен	1 : 16,8	„	1931
„ 200 „ . . .	Остен-Сакен	2 : 49,7	1931	Остен-Сакен	2 : 49,7	„	1931
„ 400 „ . . .	Остен-Сакен	6 : 06,4	1932	Остен-Сакен	5 : 59,2	„	1931
Спина 100 „ . . .	Шумин	1 : 16,2	1933	Борисов	1 : 11,4	Москва	1934
„ 200 „ . . .	Машковцев	2 : 56,0	1934	Борисов	2 : 43,4	„	1934
Бок 100 „ . . .	Шумин	1 : 08,8	1930	Шумин	1 : 09,0	Ленинград	1933
4 × 100 кроль. . .	Сб. Ленингр.	4 : 18,2	1934	Сб. Ленингр.	4 : 18,2	„	1934
4 × 200 „ . . .	„ города	10 : 07,8	1934	„ Ленингр.	10 : 07,8	„	1934
10 × 50 „ . . .	„ ЛОСПС	5 : 00,7	1933	„ ЛСПО	5 : 00,7	„	1933
4 × 100 брас . . .	„ города	5 : 35,2	1931	„ Москвы	5 : 34,5	Москва	1931
4 × 100 комбинир.	„ „	4 : 56,0	1933	„ Москвы	4 : 53,8	„	1933
ЖЕНЩИНЫ:							
Кроль 50 м. . .	Алешина	32,2	1934	Алешина	32,2	Ленинград	1934
„ 100 „ . . .	Алешина	1 : 14,8	1934	Гетлинг	1 : 14,4	Москва	1933
„ 200 „ . . .	Алешина	2 : 51,0	1934	Алешина	2 : 51,0	Ленинград	1934
„ 400 „ . . .	Алешина	6 : 25,4	1933	Гетлинг	6 : 17,0	Москва	1933
„ 1000 „ . . .	Алешина	17 : 02,3	1933	Алешина	17 : 02,3	Ленинград	1933
Брасс 100 „ . . .	Кузнецова	1 : 31,8	1934	Колоскова	1 : 29,8	Москва	1934
„ 200 „ . . .	Авдеева	3 : 32,8	1934	Колоскова	3 : 18,1	„	1934
„ 400 „ . . .	Груничева	7 : 47,8	1934	Колоскова	7 : 04,1	„	1934
Спина 50 „ . . .	Алешина	36,8	1934	Алешина	36,8	Ленинград	1934
„ 100 „ . . .	Алешина	1 : 23,3	1934	Алешина	1 : 23,3	„	1934
„ 200 „ . . .	Алешина	3 : 03,3	1934	Алешина	3 : 03,3	„	1934
Бок 100 „ . . .	Алешина	1 : 38,0	1933	Житкова	1 : 30,4	Москва	1934

ОГЛАВЛЕНИЕ.

Стр.

Введение 3

1. Выдержки из правил соревнований по легкои атлетике 4

2. Правила детских соревнований по легкой атлетике в СССР 16

4. Официальные правила игры в городки 48

4. Краткие указания по проведению соревнований, обучения и тренировок среди детских футбольных команд 63

5. Правила устройства и проведения соревнований по плаванию . . 82

Приложение: Ленинградские и всесоюзные достижения по плаванию на 1/VI-34 г. 91

Гос. Публичная Библиотека в Ленинграде

Издание ЛССФК

Ответственный редактор **С. Коршунов.** Технический редактор **Ю. Морозов.**

Ленгорлит 19994. Время сдачи в набор 4/VI-34 г. Подписано к печати 10/VII-34 г. Количество авторских листов $5^3/_4$. Колич. бумажных листов $2^7/_8$. Станд. формат бумаги 62 × 88. Общее колич. зн. на бум. л. 90000. Заказ № 1734. Тираж 2000 экз.

1-я тип. изд-ва Ленинградского Облисполкома и Совета, 2-я Советская, 7.

1953

БЕСПЛАТНО

34-10
2617